Magazine for Personal Compunication

昭和63年1月1日発行（毎月1回1日発行）第7巻第1号通巻61号
昭和58年8月3日第三種郵便物認可 ISSN 0286-486X

LOGiN

パーソナルコンピュータ情報誌
月刊ログイン

1988

1

特集1 恒例の、おおばんぶるまい企画

お年玉1000本ソフトウエアプレゼント

特集2 第1回 月刊ログイン杯

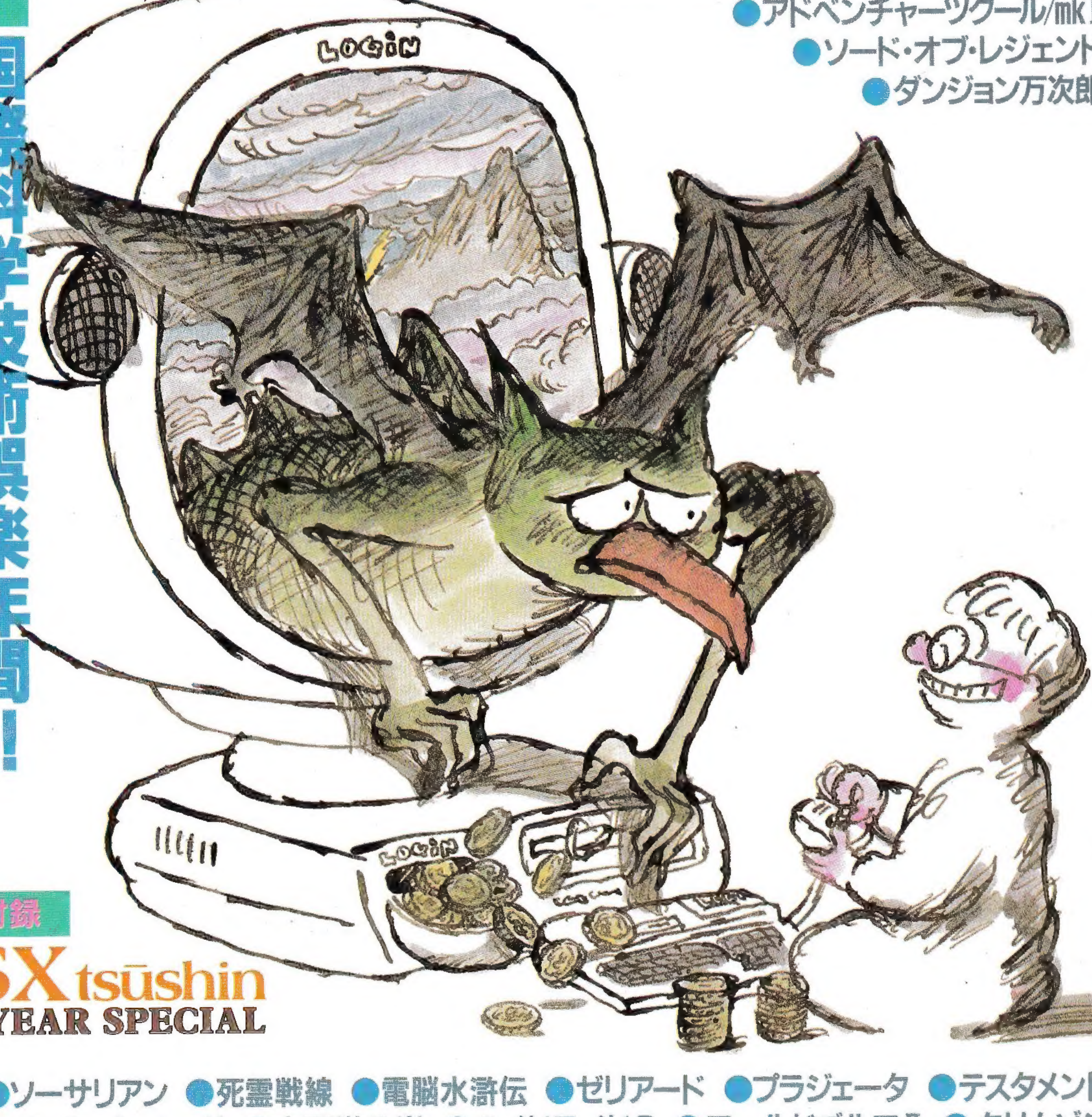
コンストラクションツールコンテスト結果発表

- ぱたぱた君（カリグラフコンストラクション）
- アドベンチャーツクール/mkII
- ソード・オブ・レジェンド
- ダンジョン万次郎

特集3

国際科学技術娯楽年間!!

- ハイテク・アミューズメント長期予報
- 近未来コンセプトソフト大公開



別冊付録

MSX tsūshin
NEW YEAR SPECIAL

今月のゲーム
●ソーサリアン ●死霊戦線 ●電脳水滸伝 ●ゼリアード ●プラジェータ ●テスタメント
●ティル・ナ・ノーグ ●太平洋の嵐 ●ハイドライド3 ●ワールドゴルフII ●クリムゾン

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

今回のテーマ

高感度人間を刺激するMA/FAのサウンド機能

衝撃的なステレオ12音源、
リアリティで迫るデジタルサンプリング機能、
創作意欲がそそられるミュージックソフト。
ニュー88は、音の世界を一気にひろげてくれます。

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこなすための耳より情報。

PC-8801MA/PC-8801FAで サウンド・コーディネイション

音に妥協したくない、というパソコンファン待望のPC-8801MAとPC-8801FA。迫力のあるステレオ12音源とSSG3音、このクラスで初めてのデジタルサンプリングによる録音・再生機能など、これまでにない高度なサウンド機能を標準で搭載。また、サウンド機能に対応するBASICやミュージックソフト(別売)も提供。デジタルミュージックを創作・アレンジしたり、オーディオとつないでダイナミックなサウンドを楽しむ、さらに語学の学習に活用することもできます。音を自由にコーディネイトできるニュー88は、使う人のイマジネーションを大いに刺激してくれます。

迫力のあるゲーム展開に効果抜群の ステレオ12音源と多彩な効果音

いまや、ゲームもステレオで楽しむ時代です。ADPCMによる爆発音や射撃音などのリアルな効果音、そしてステレオ12音源(FM6音、リズム6音)のダイナミックなサウンドは、ゲームをますますリアルでエキサイティングなものにしてくれます。手に汗をにぎるアクションゲーム、おとなも思わず夢中になるシミュレーションゲームなど、ニュー88のサウンド機能はゲームにも効果抜群。さらに、もっと刺激的に楽しみたい人は、オーディオとつないでください。いままでにない、迫力のあるゲーム展開が思う存分体験できます。





聴こえるよ、わたしの音色。

斉藤由貴



魅力のサウンド機能に
高度な日本語機能を
プラスした先鋭マシン

新登場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格――198,000円

NEC冬の
ハローC&Cまつり

昭和63年1月20日まで 好評開催中!

斉藤由貴 東宝映画「さよなら」の女たちより



ダブルチャンスプレゼント

期間中、対象商品をお買上げのお客様に、楽しい暮らし広げるステキな賞品がダブルチャンスで当たります。この機会に参加店へどうぞ。

PC-VANでクイズにチャレンジしませんか?

PC-VAN 5DAYS チャレンジ クイズ

内容 NECのパソコン通信ネットワーク「PC-VAN」で、来る12月9日(水)から12月13日(日)の5日間、毎日5問ずつ全25問のクイズを出題します。PC-VANにアクセスして難問・珍問にぜひチャレンジしてください。

応募方法 PC-VANの電子メールを使用して解答するか、官製ハガキにクイズの解答を記入してご応募下さい。

賞品 1日分の正解者の中から抽選で1day賞、5日間通しての全問正解者の中から抽選でチャレンジ賞など豪華賞品をプレゼントいたします。

※詳しくは、事前にPC-VAN上で告知します。お楽しみに!!

PC-VAN入会のお問い合わせは
PC-VAN事務局☎03-454-6909

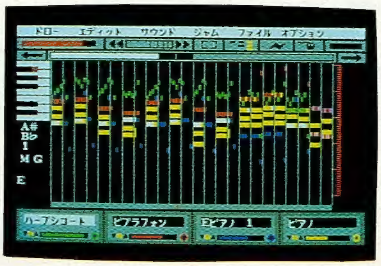
たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

音符が苦手な人でも作曲・アレンジが簡単にできる"インスタントミュージック"

インスタントミュージックは、音程をカラーチャートで表現するビジュアル志向のミュージックソフト。自作のオリジナル作品を創作してみたい、お気に入りの曲を自分流にアレンジしたい。そんな人にまさに最適なソフトウェアです。すでに記憶されている約50種のサンプル曲のメロディーやリズム、コード進行をマウスの操作で簡単にアレンジできるほか、音符の苦手な人でも音程を視覚的に設定して、オリジナルのメロディーを作曲することも可能。演奏する楽器は、60種類ある楽器音から4種類を選ぶことができ、演奏中に好きな楽器を使ってアドリブ演奏することもできます。同時に演奏できるチャンネル数は、FM音源で最高6音とリズムセクションのステレオ出力。PC-8801MAとPC-8801FAの迫力あるステレオ音源を駆使すれば、パソコンはミュージックシンセサイザに早変わり。壮大なクラシックからロックミュージックまで、リッチなデジタルサウンドが手軽に楽しめます。





自然音を記憶し、自由に再生できるデジタルサンプリング機能

デジタルサンプリング機能とは、楽器音や声、自然の音をそのままデジタル信号に変えてメモリチップに記憶させ、その音源を繰り返したり好きなところをランダムに取り出す、音程やスピードを変える等、さまざまな形で再生できる機能のこと。この録音方法は、CDやDATとまったく同じものです。ニュー88では、256Kバイトの専用メモリを搭載し、音質のレベルによって、最大30秒から120秒まで録音することが可能。たとえば、語学の学習に応用する場合は、いろいろな単語の正しいスペリングと発音を記憶させ、繰り返したり単語の組合せを変えて新しい文章を作成することで、学習効果をさらに高めることができます。さあ、あなたも、デジタルサンプリング機能の発展的活用法にチャレンジしてみませんか。

ユニークなアイディアで斉藤由貴のカレンダーをもらおう!

楽しいアイディアに、由貴ちゃんもニッコリ。
デジタルサンプリング機能を使った
あなたのオリジナルアイディアをお知らせください。
応募された方の中から抽選で100名様に
『'88年 斉藤由貴カレンダー』をさしあげます。

応募方法:ハガキにあなたのアイディアと住所、電話番号、氏名、性別、年齢をご記入のうえ、下記宛先までご応募ください。

宛先:東京都中央区銀座2-16-7 電通恒産第3ビルVR・DM内 NECデジタルサンプリングアイディア募集(LOG IN)係

締切:1988年1月11日到着分まで

なお、当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



強力なサウンド機能を搭載した高感度マシン

新登場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FA

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格 ———— 168,000円



ビデオやアニメが楽しめる、優れたグラフィック機能を持つ16ビットマシン

好評発売中

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格……298,000円

MA/FA新発売記念

斉藤由貴のときめきデータバンク

1,000名様プレゼント(フロッピィディスク2枚組)

由貴ちゃんが微笑み、生の声で話しかける。「由貴ちゃんのときめきデータバンク」はそんなソフトです。プライベートフォトや由貴のすべてがわかるクエスチョンもふんだんに用意されています。この「由貴ちゃんときめきデータバンク」は、PC-8801MA、PC-8801FA、PC-88VAをご購入された方の中から抽選で1,000名様に当たります。

※PC-88VAで声を聞くには別売のサウンドボードII(AV用)が必要です。



■応募方法:PC-8801MA、PC-8801FA、PC-88VAに添付されている「お客様登録カード」に必要事項をご記入のうえ、ご返送下さい。
■応募〆切:昭和62年12月28日(月) 当日消印有効
■抽　　選:11月末までの到着分と12月末までの到着分と2回に分けて抽選、それぞれ500名ずつプレゼント。当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

■お問い合わせは、最寄りのNECへ

北海道支社(札　幌) 011(251)5531	東北支社(仙台) 022(261)5511	東京支社(東京) 03 (456)3111
中部支社(名古屋) 052(262)3611	北陸支社(金沢) 0762(23)1621	関西支社(大阪) 06 (231)3111
中国支社(広　島) 082(247)4111	四国支社(高松) 0878(22)4141	九州支社(福岡) 092(271)7700

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(211)9800
受付時間…9:00~17:00月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

JANUARY 1988

Contents

LOGiN

COVER イラスト/小田桐 昭 デザイン/本間 智嗣 製 版/高松 健二

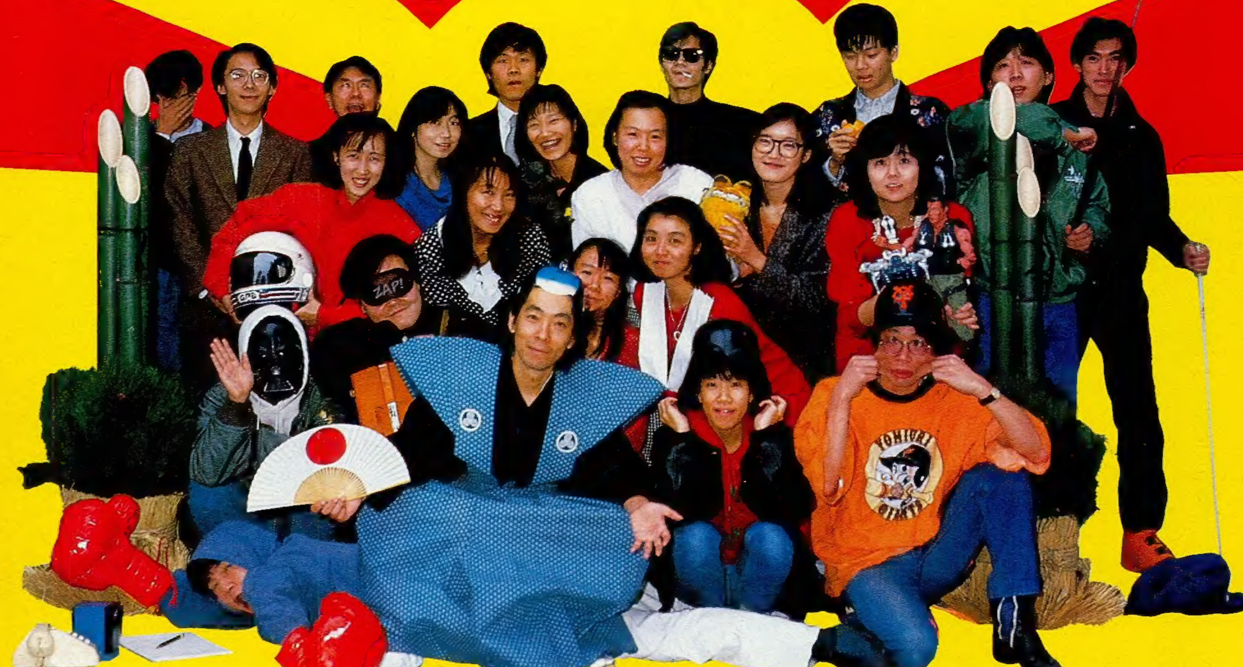
発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111

これはめでたい

特集1

'88年お年玉ソフトウエアモニタープレゼント

合計1,000名様



新年! あけましておめでとうございます
昨年にひきつづきログインをご購読いただきまして
まことにありがたき幸せに存じ上げます
さて、今年もソフトハウスのみな様のご協力のおかげで
お年玉プレゼント企画を行なえる運びとなりました
おもしろおかしのおすすめソフト100タイトル!!
隅から隅までずず、ずいーっとご覧の上ご応募ください
本年もログインをよろしくお願い申し上げます

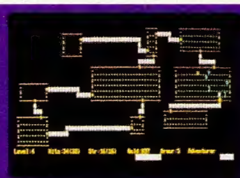
各10本



い
いっすん先は前

ローグ 壱

正体不明のスクロール、ポーション、指輪。個性豊かなaからzまでのモンスター。RPGマニアを作ったゲーム。



●アスキー
●PC-8801、PC-9801、X1

ハイスクール奇面組 参

テレビでもおなじみの人気マンガのゲーム版。唯ちゃんが学校中を駆けめぐり、トンズラした奇面組を捜すのだ！



●ポニー
●MSX 2

怒 IKARI 壱

2人プレイもできる、ビデオゲームからの移植版アクション。世界征服をたくらむ秘密結社を壊滅させるのだ！



●SNK
●MSX 2



は
なより団子より酒より金

ハウ・メニ・ロボット 四

ある日、木箱入りで届けられたロボット。プレイヤーのキー操作を覚えてひとり歩きを始める。自己学習型なのだ。



●アートディンク
●PC-9801

Ys(イース) 弐

RPGの良さは難易度ではない、ということを証明した話題作。〝イースの書〟を6冊集め、地上に再び平和を!!



●日本ファルコム ●PC-8801mkII、PC-9801、X1、FM-7、MSX 2

ハイドライド3 壱

アクティブロールプレイングの名作ハイドライドシリーズの第3弾。フェアリーランドに200階建ての塔が登場。



●T&Eソフト
●PC-8801SR、MSX、MSX 2

BAT MAN ロビン救出作戦 五

みんながあこがれたアメコミのヒーロー、バットマンが主人公。捕らわれの身となったロビンを救出すべく戦うのだ。



●パック・イン・ビデオ
●MSX



ろ
ぐいん読みのゲーム知らず

バブルボブル 弐

かわいいキャラが続々登場！ 主人公のバブルンとボブルンが泡をはいて活躍する、全200面のアクションパズル。



●タイトー
●MSX 2



に



ドラゴンクエストII 弐

日本の首相の名前を知らなくても、このソフトの名前は知っているだろう！ 話題の超ゲーム、ついにパソコン版に。



●エニックス
●MSX（画面写真はファミコン版）

地球防衛軍 壱

太陽系を侵略してきた敵を倒すのが、地球防衛軍の役目。戦闘機のハードとソフトをコンストラクションして戦え。



●アートディンク
●PC-8801SR、PC-9801



ドラゴンスレイヤーIV 参

広大な地下迷路で4つの王冠を集め、巨大なドラゴンをやっつけろ！ シナリオの奥深いアクションゲームなのだ。



●日本ファルコム
●MSX





ドラゴンバスター 四

剣と魔法、竜と捕らわれのお姫様。これだけの要素がそろったら、もう燃えるしかない！ 行け、勇者クロービス！



●エニックス
●PC-8801SR

リターン・オブ・イシター 壱

ドルアーガの塔の続編。登場するのはカイとギル。力を合わせてブルー・クリスタル・ロッドを塔の外へ持ち出せ！



●SPS
●PC-8801SR（VAを除く）、PC-9801

闘氣王 壱

原宿、青山、六本木など、東京が舞台のパロディーRPG。『上海』、『九竜島』につづく3作目。とってもヘンなゲームだ。



●スタークラフト
●PC-8801SR、PC-9801、X1、FM-7



リバイバー 弐

ゲームの中で時間が流れるリアルタイムAVG。主人公はお腹がすけば食事をするし、夜は宿屋のベッドで眠るのだ。



●アルシスソフトウエア
●PC-8801、X1、MZ-2500、FM-7

各10本



ルクソール 弐

2D、3Dの2つの画面で君にせまる、高速シューティングゲーム。敵を倒してアイテムを集め、前進あるのみ！



●日本テレネット
●PC-8801SR、X1turbo、FM77AV



抜忍伝説 壱

それぞれの思惑を胸に忍の里を抜けた3人の男達！ 3つのストーリーが同時進行するクロスオーバー・ゲーム。



●ブレイン・グレイ
●PC-8801SR



ガイアの紋章 壱

エルスリードを戦術画面を中心にパワーアップしたのが、このガイアの紋章。マップ30面、ユニット46種の実力派！



●日本コンピュータシステム
●PC-8801SR





ガイフレーム 弐

シミュレーションゲームにRPGの要素を取り入れたNCSの意欲作。メカ対メカの戦闘シーンが、迫力たっぷり。



●日本コンピュータシステム
●PC-8801SR

ルーイン 壱

空手部の主将が単身で後輩の村にのりこみ、出現する魔物と空手で戦うアクションRPG。村の運命やいかに！



●ウィンキーソフト
●PC-8801SR、FM77AV

ワールドゴルフII 壱

グラフィックからボールの飛び方まで、リアルさNo.1のゴルフゲーム。勝ってレベルが上がれば新たなコースへ！



●エニックス
●PC-8801SR、PC-9801、FM77AV

牙龍王 参

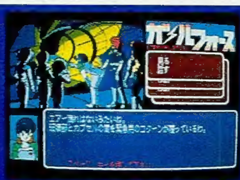
縦スクロールのシューティングだ。アイテムを取って龍に変身、敵に向かおう！ MSX2で、2メガROMの大作だ。



●ザイン・ソフト
●MSX2

ガルフォース 創世の序曲 ㊃

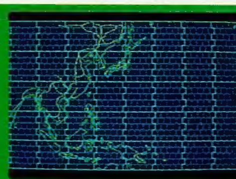
7人の女の子たちが活躍するアドベンチャーゲーム。戦闘シーンあり、レズシーンありで、なかなか楽しめるのだ。



●スキャップ・トラスト
●PC-8801、PC-9801、X1

太平洋の嵐 ㊁

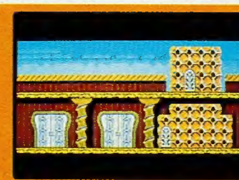
ゼロ戦が飛び、大和が駆ける！ 太平洋戦争を真っ向からシミュレートしたウォーゲームの超大作。こいつはすごい。



●GAM
●PC-88VA、PC-9801VM／VX

レジェンド ㊀

98用ゲーム『ウォーム』が、『レジェンド』となって、88SRファンの前に登場！ キャラの自然な動きに、ただただ感動。

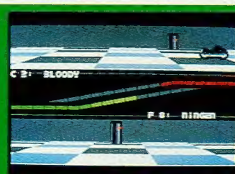


●クエイザーソフト
●PC-8801SR



ダイレス ㊂

縦スクロールのフィールドに棒を置いていき、先に全部を取れば勝ち。単純かつ頭脳的なアクションゲームだ。



●ボーステック
●PC-88VA、FM77AV、MSX2





タッチ ㊃

あだち充原作の人気マンガ『タッチ』のアドベンチャー版。ゲーム用オリジナルストーリーで、タッチファン必見！



●東宝
●PC-8801mkII

ソーサリアン ㊀

日本のRPG界の旗手、木屋氏の手がけるドラスレシリーズ最新作。キャラクターの成長システムは斬新だ！



●日本ファルコム
●PC-8801SR

大戦略II エディタセット ㊀

大戦略IIのマップやユニットのデザイン、パラメータを変更できるスーパーセット。オリジナルゲームを作ってね。



●システムソフト
●PC-9801



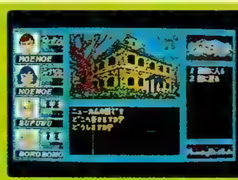


各10本



ラプラスの魔　弐

安田均先生の原作による本格派RPG。幽霊屋敷からワープした先は時間を超えた城だった。謎が謎を呼ぶゲームだ。



ウィザードリィ3　弐

シリーズ第3弾。今度の目的は、魔の山から〝神秘の宝珠〟を奪ってくることだ。シナリオ1が必要だから要注意ね。



●アスキー
●PC-8801、PC-9801、X1、FM-7





ウィザードリィ4　参

シナリオ1で倒された暗黒の魔術師ワードナが主人公。オーク、スライムなどおなじみの怪物を連れ、地上をめざせ！



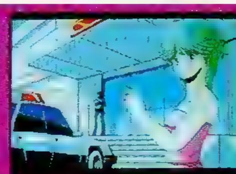
●アスキー
●PC-8801、PC-9801、X1、FM-7





ウイングマンスペシャル　四

グラフィックに磨きがかかり、ギャルたちの魅力にドキッとしちゃうアドベンチャー。原作を知らなくても大丈夫。



●エニックス
●PC-8801SR

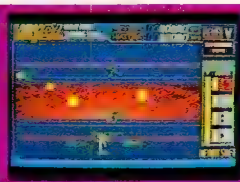
ラビリンス　壱

デビッド・ボウイが主演の映画『ラビリンス』のアクションアドベンチャー版。マップが広いから気をつけてね。



ヴァクソル　壱

3Dグラフィックが美しい、迫力満点シューティングゲーム。せまり来る敵たちを、バシバシ倒すべし！　倒すべし！



●ハート電子産業
●PC-8801SR、MSX

ウシャス　五

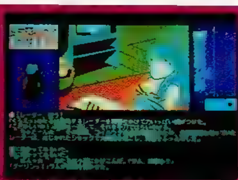
神秘的ムードの古代遺跡で、ウィットとクレスがウシャスという宝石を探す。一風変わったコミカルアクション。



●コナミ
●MSX2

うる星やつら 恋のサバイバル・バースディ ㊅

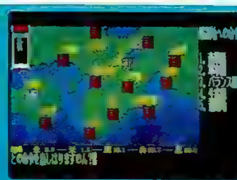
「だっちゃ」でおなじみのラムちゃんと、罠いっぱいの迷路をクリアーするアドベンチャー。原作と同じノリが楽しい。



●マイクロキャビン
●PC-8801SR、PC-9801、X1

信長の野望 全・国・版 ㊀

もし武田信玄が上洛していたら！　などという、もしを味わえるシミュレーション。君は天下人になれるか！



●光栄　●PC-8801mkII、PC-9801、X1、MZ-2500、FM-7、MSX

グラディウス2 ㊀

あの不朽の名作『グラディウス』の続編。より多彩になったウェポンを駆使して、復活したヴェノムを倒すのだっ!!



●コナミ
●MSX

ウルティマIV ㊆

ブリタニア王国が再び悪の手に落ちぬよう、8つの徳を備えたアバタールをめざし旅立とう。謎は遠く深い。



●ポニー
●PC-8801SR、PC-9801、X1、FM-7



クリムゾン ㊁

未来を舞台にしたRPG。大きな世界戦争後の地球を支配していたのは暴君〝クリムゾン〟だった。モンスターが迫力。

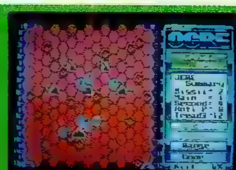


●クリスタルソフト
●PC-8801SR



オーガ ㊀

アメリカの人気ボードゲームの移植版。オーガ（人食い鬼）と呼ばれる超戦車の進撃を、君は阻むことができるか！



●システムソフト
●PC-8801、PC-9801、X1、MSX2







YAKSA(ヤシャ) ㊀

伊織と最空。悪の手先〝死魔神〟を倒し、魔空泉を封じるのが、与えられた使命だ。平和を取り戻す日まで気を抜くな。



●ウルフチーム
●PC-8801SR

各10本





フェアリーランド 参

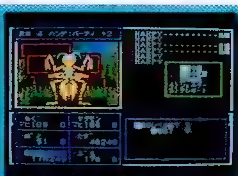
伝染病に侵された国を救うため、けなげな王女が大活躍するパズルアクション。王女は半人前の魔法使いなのだ。



●MSX

Might&Magic 壱

ついにでた日本版。超正統派RPGの権化。果てしなく複雑なシナリオ、精密なコンバットと広大なマップをキミに。



●スタークラフト
●PC-8801SR、PC-9801、X1、FM77AV



フライト・イン・ハワイ 四

遠近感のあるリアルな画面のフライトシミュレータ。実際の地図をもとにオアフ島を再現。架空の名所も登場する。



魔界復活 弐

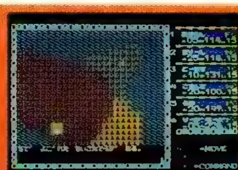
九州を舞台としたアドベンチャー。数人の仲間と手を組み、魔界の復活を阻止するのが使命。コマンド選択式だ。



●ソフトスタジオWING
●PC-8801SR、X1turbo、FM77AV

ファンタジーII フェロンラの章 壱

悪の魔法使いニカデマスを倒すべく、キミはフェロンラ島へ。派手さはないけどしみじみ楽しめる。正統派RPG。



プロジェクトA2 五

20世紀初頭の香港を舞台にしたカンフーアクション。キミはジャッキーを操作して、闇の黒幕をやっつけるのだ！



魔神宮 参

時間の概念を本格的に導入したRPG。平和な国に生まれた王子は、悪しき神が送りこんだ妖魔に立ちむかえるか？



●ザイン・ソフト
●PC-9801、X68000

ファンタビジョン 弐

お手軽操作で絵を数枚描けば、たちまちなめらかアニメーション。とにかく簡単、面白のアニメツールなのだ。



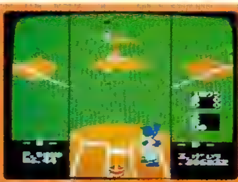
プロデュース 六

モンスターを部下に、3人の人間を恐怖のドン底に陥れるシミュレーション。モンスターがグロくてエグイ。



プロ野球ファミリースタジアム ㊆

野球するなら、こうゆー具合にしやしゃんせ、打ったならぁ、こう捕っちゃう。野球ゲームの真骨頂、パソコン版に。









エイリアン2 ㊀

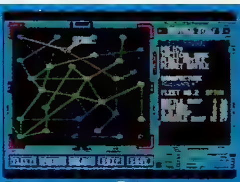
さらわれた少女を救い、自らも敵の巣窟から脱出するため、エイリアンに立ちむかう横スクロールアクション。



●スクウェア
●MSX

ディーヴァ ㊀

7つの宇宙をマタにかけ、にくき宿敵追いかけろ。初心者にもマニアにもおすすめのアクティブシミュレーション。



●T&Eソフト ●PC-8801SR、PC-9801、X1、FM77AV、MSX

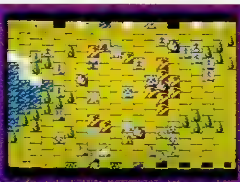
コムサイト ㊀

自分の戦車は自分で造れ！　独自の言語を使って、自分の戦車の行動や攻撃を創造する、ニュータイプのゲームだ。



エルスリード ㊁

剣と魔法の国、エルスリードを舞台に、光と闇が繰り広げる壮絶な戦い！　ファンタジー・ウォーゲームの決定版。



●日本コンピュータシステム
●PC-8801SR、X1、MSX2

T.D.F. ㊁

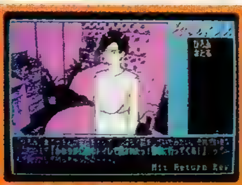
怪獣の魔の手から原子力発電所を守れ。4段階に強化、増殖する怪獣に、T.D.F.は、どのように立ち向かうのか。



●データウエスト ●PC-8801SR(VAを除く)、PC-9801、X1、FM-7

殺しのドレス ㊁

ごく普通に青春をエンジョイしていた主人公が巻き込まれる殺人事件。恋人までが行方不明になる。犯人は誰!?



エルスリード戦史 ㊂

ガイアの紋章をベースに、エルスリードの戦略レベルの戦いも楽しめるのがこのソフト。思考ルーチンも強化。



●日本コンピュータシステム
●PC-9801

ティル・ナ・ノーグ ㊂

シナリオジェネレーターで自分だけのシナリオを作ってプレイする、新しいタイプのファンタジーRPGなのだ。

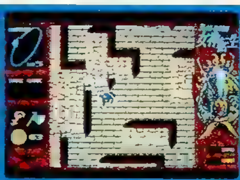


●システムソフト
●PC-9801

各10本

デジタル・デビル・ストーリー 女神転生 （四）

全20ステージ、160フロアの広大な規模が自慢のアクションゲーム。電子獣たちをやっつけ、捕らわれの弓子を救え。



●日本[illegible]
●PC-8801SR、X1、FM77AV、MSX

アシュギーネII 虚空の牙城 （壱）

階層構造の縦スクロールマップはドット単位で滑らかにスクロール。リアルでスピーディなアクションAVGだ。



●パナソフトセンター
●MSX2

アドレナリン コネクション （五）

アニメーション処理の画面で、美少女が動く、動く！　赤川次郎風のストーリーがオシャレな学園推理AVG



●ビクター音楽産業
●PC-8801SR、PC-9801

テスタメント （五）

バショー・ハウスのデビュー作は、高速スクロールのシューティングゲーム。アイテムを集めつつ、出口をめざそう。



●BASHO HOUSE
●PC-8801SR

アシュギーネIII 復讐の炎 （弐）

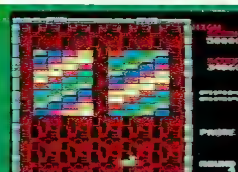
広大なマップの中でくりひろげられるアクションRPG。マップ画面で敵にぶつかると画面は一転、戦闘モードに。



●パナソフトセンター
●MSX2

アルカノイド （六）

誰でも知ってるブロック崩しが、ファッショナブルにリフレッシュ！　専用コントローラー付きで、動きもなめらか。



●ニデコ
●MSX

電脳水滸伝 （六）

都にはやった謎の奇病の治療薬を求め、梁山泊の豪傑たちが大活躍！　水滸伝の世界がそのままゲームになっちゃった。



●HO[illegible]B　●PC-8801[illegible]、PC-98[illegible]、X1turbo、FM-77

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン （参）

モンゴルに生まれ、大陸を席捲した英雄ジンギスカンの一生をシミュレートした壮大なゲーム。感動的だぞ。



●光栄
●PC-8801

アルゴー （七）

ギリシャ神話の世界を舞台とするアクションRPG。主人公イアソンは、王になる資格を証明するため長い旅に出る。

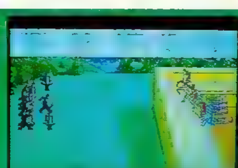


●呉ソフトウエア工房
●PC-8801SR、PC-9801、X1、FM77AV



アート・オブ・ウォー88 （四）

8人の個性的な名将を相手に、恐怖の陣取り合戦。戦闘アニメーションも見事な、一風変わったウォーゲームだ。



●ブロダーバンドジャパン
●PC-8801SR、PC-88VA



サイキックウォー 壱

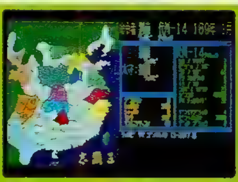
コズミックソルジャーの続編。敵基地内にのり込み、仲間を捜しながら3D迷路を歩き、敵惑星を爆破するのだ！



●[illegible]
●[illegible]

三國志 五

中国史上、もっともドラマチックといわれた三国時代をゲーム化！ その雄大なスケールは他の追随をゆるさない。



●[illegible]
●[illegible]



殺意の接吻 弐

マン・レクの登場人物たちが、配役を変えて登場するJ・B・ハロルドシリーズの第3弾。プレイにはマン・レクが必要。



●[illegible]
●[illegible]





ザ・マン・アイ・ラブ 参

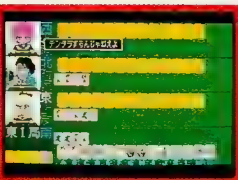
しがない私立探偵を主人公にしたハードボイルドタッチのAVG。グラフィックもモノトーンとシブく、雰囲気十分。



●[illegible]
●[illegible]

ぎゅわんぶらあ自己中心派2 壱

コミックスでも大人気『ぎゅわん自己』第2弾。またもやユニークな雀士が勢揃い。麻雀ソフトのニューウェーブだ。



●ゲーム[illegible]
●PC-8801

名監督 壱

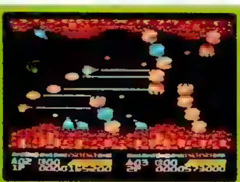
プロ野球1シーズン130試合をフルに戦いぬき、監督気分にどっぷりひたろう！ 完璧な野球シミュレーションだ！



●JDS
●PC-88VA、PC-9801

沙羅曼蛇 四

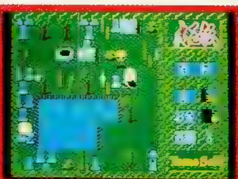
ビデオゲームから移植！ 新しいステージに、パワーアップしたウェポンなど究極のシューティングゲームなのだ！



●[illegible]
●MSX

九玉伝 弐

かわいい小坊主"ちんねん"、"そんねん"が走り回るアクションRPG。ノリの良いBGMとグラフィックがGOOD。



●テクノソフト ●PC-8801SR、PC-[illegible]、X1、FM77AV、MSX2

めぞん一刻 弐

コミックスもTVも映画もスゴイ人気の『めぞん一刻』がアドベンチャーゲームになった。響子さんの心を射止めろ。



●マイクロキャビン ●PC-8801mkII、PC-9801、X1、FM77、MSX2

各10本

メタルギア ㊂

キミはフォックス・ハウンダーの新入隊員ソリッド＝スネーク。アウターヘブンに潜入し、メタルギアを破壊せよ！

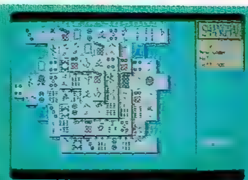


●コナミ
●MSX2



上海 ㊃

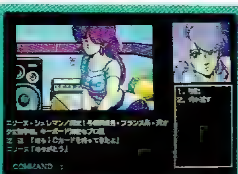
5段に積み上げられた麻雀パイを2個ずつ取っていくシンプルなゲーム。簡単そうに見えても、なかなか奥が深い。





ジーザス ㊀

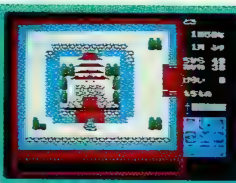
エイリアンの双眸が輝く時、またひとり仲間が……。逃げ場の無い宇宙船を舞台に、エイリアンとの死闘が始まる！



●エニックス
●PC-8801SR、X1turbo、FM77AV

将軍 ㊄

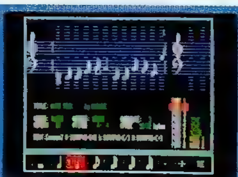
アクションロールプレイングの要素を持ったシミュレーションゲームだ。家来20人を従え、天下の大将軍を目指せ！



●MSX

ミュージアム3 ㊀

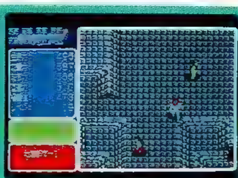
最大8声までの演奏ができるMIDI対応の音楽ワープロ。音色などのデータ変更は、画面上の楽譜に直接入力。



●ビクター音楽産業
●PC-8801SR、PC-9801、FM-7

ジハード ㊁

聖地に納められていた大切な"聖櫃(せいひつ)"が、復活を企てる魔王に奪われた。それを取り戻すのがプレイヤーの使命だ。



●PC-8801SR

死霊戦線 ㊅

北アメリカの田舎町に起こった異変にいどむ超能力特殊部隊。恐怖とリアリティーにあふれたアクションAVG。



●ビクター音楽産業
●MSX 2

M.U.L.E. ㊁

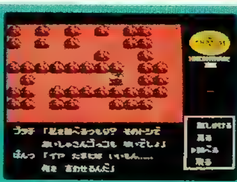
アメリカ生まれのマルチプレイヤーゲーム。4人で未開の惑星を開拓して、1年間で儲けた額を競うのだ。



●BPS
●PC-8801

シャロム ㊂

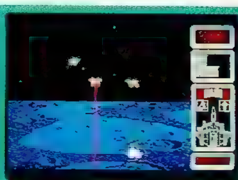
『魔城伝説』、『ガリウスの迷宮』に続く、魔城シリーズ完結編。美しいグラフィックがいっぱいの、RPGなのだあ。



●コナミ
●MSX2

シルフィード ㊆

大ヒットした、疑似3Dシューティング。ザカリテを倒すまで、スーパードッグファイターに安息の日はないのだ！



●ゲームアーツ
●PC-8801SR

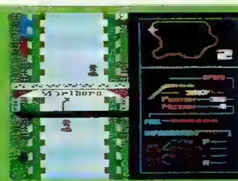
新玉取物語 ㊇

かぐや姫に頼まれて、五色の玉を取りにいくのが目的のAVG。女の人の扱い方を間違うとエンディングが悲惨に！



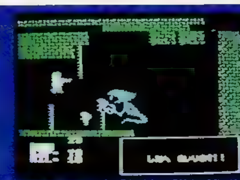
F1・スピリット ㊁

燃える男のモータースポーツ、F1がゲームになったのだ。S・C・C搭載で、音響効果バツグン！　これははまるぞ。



生命惑星M36 ㊀

プランクトンが巨大化したマザーブレインを倒すため、キミは惑星M36に潜入。マップの広さはタダモノではない。



●ピクセル
●MSX

神羅万象 ㊈

初のPC-88VA専用のシューティングゲーム。時空を超えて集まった5人の男たちの戦いが、今、キミの手元へ。





ゼリアード ㊁

石像にされてしまった姫を助けるべく、勇者は旅立つ。要所要所にアニメーションも取り入れられたアクションRPG。



●ゲーム アーツ
●PC-8801SR







A.I.R ㊀

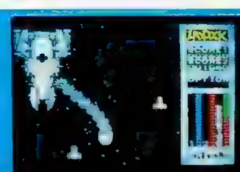
銀河系の危機を救うため、"クラフト"を操り、ギガ星団を倒すのだ。シミュレーションの味もある3DタイプRPG。





スーパーレイドック ㊀

MSXのメモリをギリギリまで使いきったスーパーアクション。各ステージ最後に登場するデカキャラは手ごわいぞ。



各10本

スペースハリアー ㊁

ゲームセンターで大人気だったあのゲームのX68000版。最新マシンならではのグラフィックとサウンドで大迫力。

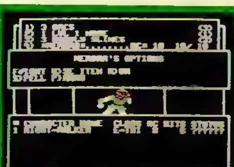


●電波新聞社
●X68000



WIZARDRY4 ㊀

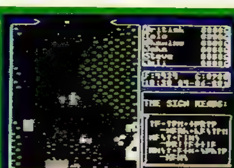
シナリオ3以来、4年間も待たされどうしだったAppleユーザーに、ねぎらいの心を込めて贈ります。ご苦労様でした。



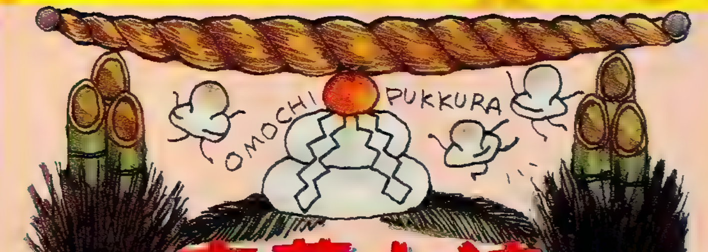
●Sir-tech
●Apple II

ULTIMA V ㊁

全世界注目のシリーズ第5弾。できたてホヤホヤをアメリカから特別に直輸入。イオロとシャミノが君を待ってる。



●Origin
●Apple II



応募方法

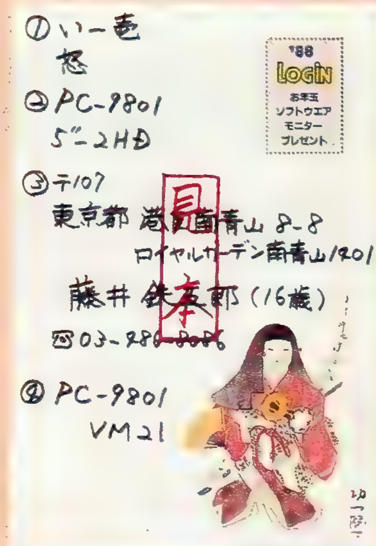
今回のご応募はログイン1冊につき1通だけ。あんまりたくさんのはがきが来ると、編集部の床がぬけてしまうのだ。かんべんしてね。

では、まず官製はがきを1枚用意して(アンケートはがきは不可)、裏面の右上に応募券を貼り、次の項目をてーねーに書こう。

①ご希望のソフト番号とソフト名(ソフトは、いろは順にならんでいる。右の例にならって、頭の1文字と漢数字で指定してね)
②ご希望のソフトの機種名とメディア(ディスクの種類とかね)
③キミの郵便番号、住所、お名前(フリガナも)、年齢、電話番号
④キミの使っているパソコンと周辺機器名

ログインでは今のところ、はがきの仕分けが機械化される見込みはない。ぜひとも、誰でも読めるわかりやすい字で書いてほしい(担当者からのお願いでした)。

はがきのあて先は下のとおり。発行部数と同数のご応募待ってるよ!



あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
お年玉ソフトウエアモニタープレゼント 係

しめきり

1988年1月4日(必着)

発表

月刊ログイン
1988年3月号誌上

ソフトの発送は2月初旬を予定していますが、作業上の都合で、若干遅れることがありますので、ご了承ください。

※ソフトのメディアは、データログのソフトウエア・インデックスのページや広告などで、お確かめの上、ご記入ください。
※お送りしたソフトはモニター後、返却の必要はありません。

応募券

'88
LOGiN
お年玉
ソフトウエア
モニター
プレゼント



SOFTLOG TOP 30

当分の間『グラ2』がトップさ、と思っていたら、あにはからんや、『イース』の逆襲が始まった！　でもそこは、ソツのなさが自慢のコナミ、『F1・スピリット』を初登場2位にエントリーさせるという、これまた予期せぬ行動。でも、がんばっているのはコナミだけじゃない。ソニー、タイトーのMSX2専用ソフトもいきなりランクイン。今や、MSX、MSX2のパワー恐るべし、といった感じだね。

●SOFTLOG中、メディアには次の略号を使っています。

カセットテープ	T	8インチディスク	8D
3.5インチディスク	3.5D	クイックディスク	QD
5インチディスク	5D	カートリッジ	C

(2DD、2HDを含む)

人気急上昇　ランクアップ

	ランク 今月	先月	ソフト名
ランクアップ	1	2	イース
人気急上昇	2	—	F1・スピリット
ランクアップ	3	4	信長の野望・全国版
	4	1	グラディウス2
人気急上昇	5	—	大戦略IIエディタセット
	6	3	ウルティマIV
人気急上昇	7	—	ワールドゴルフII
ランクアップ	8	10	マンハッタン・レクイエム
	9	5	ザ・リターン・オブ・イシター
人気急上昇	10	—	スペースハリアー
	11	7	三國志
人気急上昇	12	—	アート・オブ・ウォー
	13	12	ルクソール
	14	9	大戦略II
ランクアップ	15	19	ジーザス
人気急上昇	16	—	ハードボール
人気急上昇	17	—	バブルボブル
	18	6	大戦略
	19	13	ぎゅわんぶらあ自己中心派
	20	8	デジタル・デビル・ストーリー 女神転生

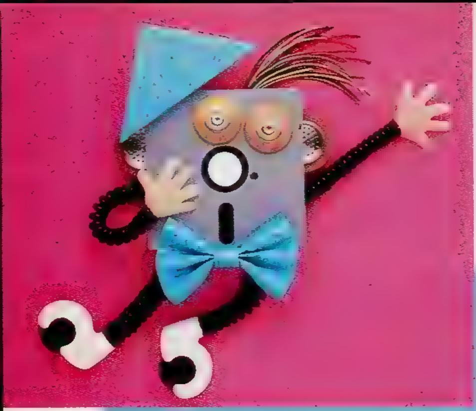
アクション　アドベンチャー　ロールプレイング
シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　ツール

●機種によって対応メディアが異なるので、購入の際は販売店に確認してください。
●SOFTLOG TOP30の集計は、販売会社ごとに行なっています。同名ソフトでも販売会社が異なる場合には、原則として集計には含まれません。なお、SOFTLOG TOP30の集計協力店リストは468ページに掲載されています。

メーカー名	機種	価格(メディア)	種類
日本ファルコム	PC88SR、PC98、X1	7,800円(5D)	
コナミ	MSX	5,800円(C)	
光栄	PC88、PC88SR、PC98、X1、MZ25、MSX	9,800円(5D、C)	
コナミ	MSX	5,800円(C)	
システムソフト	PC98	6,000円(3.5D、5D)	
ポニー	PC88SR、PC98、X1t、FM-7	9,800円〜11,800円(3.5D、5D)	
エニックス	PC88SR、PC98、FM77AV	7,800円(3.5D、5D)	
リバーヒルソフト	PC88、PC98、X1、FM77	7,800円(3.5D、5D)	
SPS	PC88SR	6,800円(5D)	
電波新聞社	X68000	6,800円(5D)	
光栄	PC88、PC88SR、PC98、X1、X1t、FM-7、FM-16β、MSX	12,800円(C)、14,800円(3.5D、5D)	
ブロダーバンド ジャパン	PC88SR、PC98	8,800円〜9,800円(3.5D、5D)	
日本テレネット	PC88SR、X1t、FM77AV	7,800円(3.5D、5D)	
システムソフト	PC98	9,800円(3.5D、5D)	
エニックス	PC88SR、FM77AV	7,800円(3.5D、5D)	
ソニー	MSX2	5,800円(C)	
タイトー	MSX2	5,800円(C)	
マイクロキャビン	MSX2	7,800円(C)	
ゲームアーツ	PC88、X1	6,800円(5D)	
日本テレネット	PC88SR、X1、FM77AV、MSX	6,800円(C)、7,800円(3.5D、5D)	

ランク 今月	先月	ソフト名	メーカー名
21	—	テスタメント	バショウ・ハウス
22	21	大戦略	システムソフト
23	16	上海	システムソフト
24	22	ドラゴンスレイヤーIV	日本ファルコム
25	—	奇々怪界	ソニー

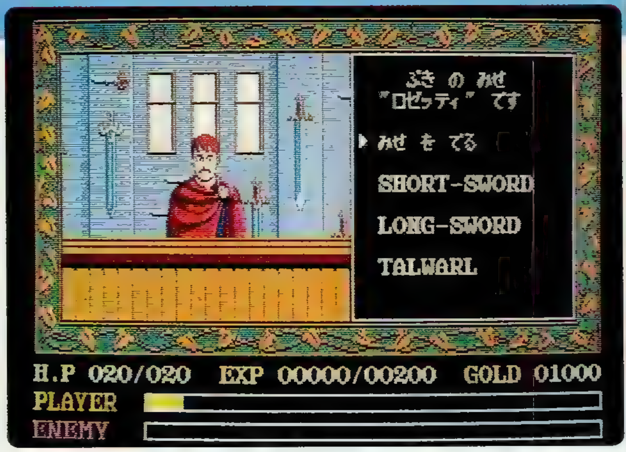
ランク 今月	先月	ソフト名	メーカー名
26	11	スーパーレイドック	T&Eソフト
27	—	ジハード	クリスタルソフト
28	—	アルカノイド	ニデコ
29	—	ローグ	アスキー
30	29	ディーヴァ	T&Eソフト



BEST 5

1 イース





名作と呼ばれる日も近い 今月も調子イースよっ!!

●アクションロールプレイング　日本ファルコム
PC-8801SR、PC-9801、X1

あのクルクルまわるイースのヨグレクレスや、オムルガンを倒すのに、3日も費やしてしまった。その間、練習につぐ練習で、おかげで私のアクションゲームに対する〝かん〟というもののレベルが、3つ上がってしまった。
栃木県　松本　淳

先月、先々月と2位にあまんじていた日本ファルコムのイースが、ついに今月、トップの座に返り咲いた。これはもう、PC-9801やX1ユーザーの力といえよう。確かに、それらの人々の期待を裏切らないデキだしね。

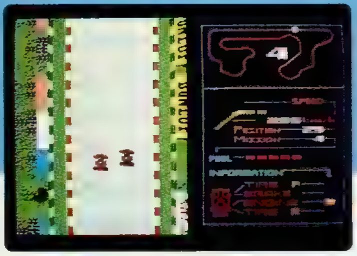
RPGやAVGというものは、1回プレイしたら、普通はそれでオシマイである。だって、全部答えがわかってしまっているから、2回以上やったって同じこと。おもしろくも何ともない。

ところが、イースの場合はそうでもないらしい。つまり、ストーリーの展開に魅せられたプレイヤーは、二度も三度も遊ぶそうだ。こんなゲーム、過去にもほとんど例がない。それほどシナリオの完成度が高いということになるだろう。何回遊んでも飽きがこない、もっとも理想的な究極のゲームととらえることができる。

さて、PC-8801SRユーザーはもちろん、ほかのマシンのユーザーもだいたい解き終わっていると思うが、まだの人のために少々ヒントをあげよう。洞窟内には、見落としやすいところに通路があるので注意。また、6冊目のイースの書は最後の敵を倒したあとで手に入るから、心配無用。デカキャラ攻略法は、10月号の情報局を見てね。
※画面写真はPC-8801SR版

2 F1・スピリット

時速300キロの世界に耐えられるか? ネルソン・ピケめざして特訓すべし!





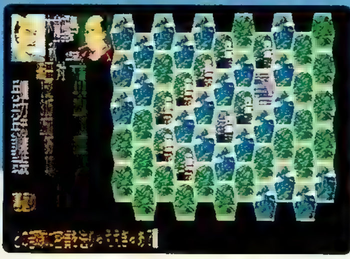
●アクション　コナミ
MSX

10月3日(土)　待望のF1・スピリットを買った。スクエアの『TRUTH』を聴きながらプレイした。10月5日(月)F1第16戦オーストラリアGPで優勝。エンディングには感動した。
東京都　伊藤浩孝

F1レースは毎年開催されているのにもかかわらず、今年(去年!?)はなぜか注目の的だ。中島選手の全16戦フルエントリーとか、初の公式戦日本開催とか、いろいろ理由は考えられるけど、このコナミのF1スピリットも一役買ってるんじゃないかな?

商品名は〝F1〟だが、すぐにF1に出場できるとは思わないように。ストックカー、ラリー、F3、エンデュランス、F3000の各レースで上位につけポイントをため、F1への出場権を手にするのだ。あらかじめ用意されているマシンを使ってもよし、車体強度、ミッション、サスペンションを選んでオリジナルマシンを作ってもよし。ミッションにはオートマチックもあるが、どんなマシンに乗ろうとも、レースの世界は過酷だってことを覚えておいてほしい。F1への道のりは甘くないぞ。

信長の野望・全国版



●シミュレーション　光栄
PC-8801、PC-8801SR、PC-9801、X1、MSX、MZ-2500

またまた、〝本能寺の変〟の成功報告。この間、いま話題の本能寺の変をやりました。おまけに、羽柴秀吉で、続けて全国統一をしました。まだやってない人は、ぜひやってみようぜ。
山口県　川崎誠司

ひとつ年越しゃホイのホイのホーイ 全国版は、年を取っても元気です！



全国版は見事に年越しを果たし、'88年新春もベスト5にドッカリと腰をすえています。モデルの織田信長と違いゲームのほうは、長期政権の徳川家康といったところでしょうか。

さて、春になるとすべての物が動きだしてきます。虫や動物が動きだす啓蟄(けいちつ)は3月ですが、全国版では新春の1月に大きな変動がみられます。まず、謀叛や一揆といった反乱、これが起きやすいのが春です。そして、相場が大きく変動するのも春なのです。大儲けを狙って米の買い占めをしたのに、米が暴落してしまう。冬に兵隊を増やしたら、春のほうが相場が安かった、などという悲劇の起きるのが春なのです。「一年の計は元旦にあり」といいます。みなさんもこんな悲劇を起こさぬように、しっかりと計画を立てましょう。
※画面写真はPC-8801SR版

グラディウス2



●アクション　コナミ
MSX

グラディウス2をいま終わらせた。第4母艦や大型母艦の内部とラストの敵は、難度全開ですが、それだけにラストシーンは感動もの。このソフトは、絶対に「買い！」ですよ！
兵庫県　阿蘇忠義

1位の座をたまにはゆずってやろう アクションゲームの王者の余裕さ！



先月1位になったと思いきや、今月は4位に下がってしまったグラディウス2。今回は後輩のF-1に道を譲って、グラディウス2は小休止。「そのうち1位に再浮上するに決まってる！」と思わず言い切ってしまっても過言でないくらい、グラディウス2の人気は高い。グラディウス2をプレイするために、MSXユーザーになっちゃったって決して損はない(かもね)？

先月も書いたように、ゲームシステムは前作とほとんど同じ。前作で多くのプレイヤーの頭と指先を悩ませたエクストラステージも、もちろん存在している。どこにあるかはヒミツだけど、ぜひともがんばって探し出してほしい。前作以上に高等テクニックを必要とするから、エクストラステージで1UPカプセルや、ボーナスカプセルを取りだめしておこう。みんな、負けるなよ！

大戦略IIエディタセット



●ツール　システムソフト
PC-9801

大戦略IIエディタセットの武器は、古くて弱そうだけど、おもしろそうで新しく出てきた国もあるので、ぜひともほしいな、と思った。そのうち手に入れようと思っています。
茨城県　佐藤秀行

ふふふ、大戦略シリーズの諸君よ!! 今年の活躍を楽しみにしているぞよ



いやー、昨年は大戦略IIに始まり、大戦略IIに終わった1年だったね。このゲームの担当編集者にとっては、試練の年だったのだ。最初は、紹介すべきデータの膨大さに泣き、中盤では画面写真を撮り尽くしてしまったためにプラモデルに走り……。でもって、マップコレクションのときには全マップを公開して、「やった、ヒットだぜ」と自画自賛していたところに、このエディタセットが、担当の左顔面にクロスカウンターパンチを食らわせた。

というわけで、この1年における大戦略シリーズの成功は、間髪を入れずに次から次へと製品をリリースしたことにあるといっても過言ではないようだ。新製品は、常に旧作をフォローする形で作られているため、旧作までもが新製品の人気に引っぱられる図式となった。とにかく、あっぱれあっぱれ。

※各ソフトの最後のコメントは、〝SOFTLOGご意見板〟係あてに送られてきたはがきの中から、選んだものです。採用者には、記念品をお送りします。これからも同係あて、ドシドシはがきを送ってください。

Sales TOP20

NaMUにっぽんばし

ランク		ソフト名	メーカー名
1	★	信長の野望・全国版	光栄
2	★	ウルティマIV	ポニー
3		グラディウス2	コナミ
4	★	大戦略II	システムソフト
5		ザ・リターン・オブ・イシター	SPS
6		イース	日本ファルコム
7		めぞん一刻	マイクロキャビン
8		伝説の聖戦士アシュギーネ	パナソフトセンター
9		スペースハリアー	電波新聞社
10		スーパーレイドック	T&Eソフト
11		大戦略	システムソフト
12		三國志	光栄
13		魔城伝説II・ガリウスの迷宮	コナミ
14		F-1 スピリット	コナミ
15		デジタル・デビル・ストーリー 女神転生	日本テレネット
16		上海	システムソフト
17		ガンダーラ	エニックス
18		大戦略II エディタセット	システムソフト
19		ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ
20		ハードボール	ソニー

★印は寺町さんの注目ソフト　〔10月分売り上げ〕



⬆「旧作バーゲンも、お見逃しなく。入りやすい店ですから、遠慮せずに」と寺町さん。

食い倒れの街、大阪。今回の取材で食べたお好み焼きは最高！　東京のお好み焼きとは、一味も二味も違う。やはり本場モンは、いいですな。

今回ご紹介するNaMUにっぽんばしは、1987年の5月に、中川ムセンのパソコン専門店1号店としてオープンしたばかり。明かるくキレイな店内は、ハード、ソフトがずらりと並んでいる。「MSXの新作はバッチリ。まかしてください。新作はどこよりも速く揃えるようにしています。速さと量では、どこにも負けません！」

と、大阪商人(あきんど)らしい自信のほどをのぞかせてくれる寺町さん。店内には新作ソフトのインフォメーションボードが置かれていて、最新情報をアナウンス。日本橋に強力な助っ人あり！　でっせ。

問い合わせ先…………………

●〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-10-6☎06-632-0351 ●営業時間／平日10:30〜19:00、土日祝日10:00〜19:00(第2火曜定休)

TAKERU TOP10

今月から、ソフトの自動販売機『武尊』(タケルと読みます、念のため) の月間TOP10を、ドドーンと発表しちゃうぞ！　多くのソフトハウスが参加し、タケルオリジナルソフトまで発売されていることを考えれば、タケルのランキングに無関心ではいられない。みんなもお世話になっているはずだしね。

今回のTOP10中、7本はタケルでしか売っていないソフト。価格が安いだけでなく、ほかでは手に入らないソフトがあるのが、人気の秘密かな。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格
1	ハヤト	タケルソフト	PC88SR、X1	5,800円(5D)
2	アドベンチャーツクールmkII	ログイン	PC88SR	3,500円(5D)
3	ダ・ビンチデータ集　めぞん一刻②	新企画社	PC88、X1、FM-7	2,500円(5D)
4	ザ・リターン・オブ・イシター	SPS	PC88SR	6,000円(5D)
5	マデリーン	シンキングラビット	PC88SR、X1	3,200円(5D)
6	新ベストナインプロ野球　'87選手データ集	アスキー	PC88、FM-7	2,000円(5D)
7	ダ・ビンチデータ集　うる星やつら②	新企画社	PC88、X1、FM-7	2,500円(5D)
8	ガイアの紋章	日本コンピュータシステム	PC88SR、X1	6,800円(5D)
9	ジェネシス	スクウェア	PC88SR	4,900円(5D)
10	ダンジョン万次郎	ログイン	PC88SR	3,000円(5D)

10月20日現在

読者が選ぶTOP20



今月までの累計

○人気急上昇　○ランクアップ　　●総得票数26,531票　★10月31日現在

	ランク 今月	ランク 先月	ソフト名	メーカー名	得票数 現在まで	得票数 先月まで
	1	1	三國志	光栄	3046	2708
	2	2	信長の野望・全国版	光栄	1822	1626
○	3	5	イース	日本ファルコム	1391	1036
	4	3	ディーヴァ	T&Eソフト	1298	1256
	5	4	大戦略II	システムソフト	1247	1060
	6	6	ウィザードリィ	アスキー	1092	1011
○	7	8	大戦略	システムソフト	926	826
	8	7	シルフィード	ゲームアーツ	896	863
○	9	10	ウルティマIV	ポニー	890	568
	10	10	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	673	568
	11	9	ロマンシア	日本ファルコム	631	619
	12	12	ザナドゥ・シナリオII	日本ファルコム	550	537
	13	13	ザナドゥ	日本ファルコム	542	514
○	14	15	ジーザス	エニックス	535	460
	15	14	ウィザードリィ2	アスキー	477	474
○	16	17	めぞん一刻	マイクロキャビン	462	405
	17	16	グラディウス	コナミ	444	430
	18	18	ハイドライドII	T&Eソフト	396	385
○	19	20	殺人倶楽部	リバーヒルソフト	376	353
	20	19	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	375	368

この累計結果は、'87年5月号から現在までの、アンケートはがきの"キミの推薦するソフトウエア"を集計したものです。集計は1年度で区切られ、'88年4月号誌上で、BHS大賞として発表します。

月間投票BEST20

ランク	ソフト名	得票数	ランク	ソフト名	得票数
1	イース	355	11	ジーザス	75
2	三國志	338	12	マンハッタン・レクイエム	62
3	ウルティマIV	322	13	めぞん一刻	57
4	信長の野望・全国版	196	14	スーパーレイドック	52
5	大戦略II	187	15	ディーヴァ	50
6	グラディウス2	140	16	リバイバー	44
7	ぎゅわんぶらあ自己中心派	105	17	ザ・リターン・オブ・イシター	43
8	大戦略	100	18	うる星やつら	42
9	スペースハリアー	94	19	デジタル・デビル・ストーリー女神転生	41
10	ウィザードリィ	89	20	ガンダーラ	39

●月間投票総数3,034票

読者が選ぶTOP20も、ちょりっとマイナーチェンジ。ビシッと気持ちを引き締めて、残る3回を乗り切っていこうではありませんか！

累計は常連ソフトでしめられてしまったが、注目したいのは月間投票。ここにきて『大戦略』が、グッと人気を集めだした。さらに、まだまだユーザー数の少ないX68000の『スペースハリアー』が、94票を集めて9位とがんばっている。『三國志』の累計3,046票に追いつくのは無理かもしれないけれど、1票でも票差を縮めてほしい、と思うわけ。最後の最後まで、希望を捨ててほしくないのだ。

ご意見板

●PC88SR版『ルクソール』を買って4日目、やっとのことで3面クリアーに成功しました。で、まだ3Dステージを見たことのない人へ、少々アドバイスを。2Dステージの敵の攻撃パターンと、デカキャラの弱点を早く見つけてください。攻撃は激しいけど、意外に命中判定はアマイです。P・S　3Dモードが簡単すぎるよー！

福井県　加藤幸和

●『ドラスレIV』は最高！　BGMもたくさんあって、すごくかっこいい。グラフィックもキレイだし、もう言うことなし。セリナ姫の肖像の謎は、王冠と関係があるよ。

神奈川県　長谷川誠

●NHKで放送された『さまよえるヒーローたち』を観た。戦争はゲームの中だけでいいと思った。

東京都　陣口広幸

ゲームソフトに関する意見や攻略法、隠れキャラ情報などをはがき（アンケートはがきでも可）に書いて、"SOFTLOG ご意見板"係まで送ってください。採用された方には、記念品を差し上げます。



U.S.A. TOP20

サンフランシスコ、Access to Softwareの10月のセールスランキング

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	価格	種類
1	MIGHT AND MAGIC	New World	Apple II	$54.95	ロールプレイング
2	WHERE IN THE USA IS CARMEN SANDIEGO?	Broderbund	AP、IBM	$39.95	アドベンチャー
3	THE BARD'S TALE II	Electronic Arts	Apple II	$39.95	ロールプレイング
4	GUNSHIP	Microprose	C64、IBM	$39.95	シミュレーション
5	BARBARIANS	Psygnosis	ATARI-ST	$39.95	アクション
6	SUB BATTLE	Epyx	IBM-PC、MAC	$39.95	シミュレーション
7	SHANGHAI	Activision	AP、MAC、ST、AM、IBM	$39.95	テーブルゲーム
8	CHESSMASTER 2000	Electronic Arts	AP、IBM、AT、ST、C64、AM	$39.95	テーブルゲーム
9	DEFENDER OF THE CROWN	Mindscape	C64、AM、IBM	$49.95	シミュレーション
10	PHANTASIE III	SSI	AP、ST	$39.95	ロールプレイング
11	GANTLET	Mindscape	C64、ST	$49.95	アクション、ロールプレイング
12	MIDI MAZE	Hybird Arts	ATARI-ST	$39.95	アクション
13	BALANCE OF POWER	Mindscape	AP、ST、IBM、MAC、AM	$49.95	シミュレーション
14	MARBLE MADNESS	Electronic Arts	C64、AP、IBM、ST、AM	$34.95	アクション
15	TRACKER	Firebird	C64、ATARI-ST	$39.95	アクション
16	INTERLUDE II	Recreational Technologies	AP、IBM	$39.95	ツール
17	THE GUILD OF THIEVES	Firebird	ST、AP	$39.95	アドベンチャー
18	DELUXEPAINT II	Electronic Arts	AM、GS	$99.95	ツール
19	FLIGHT SIMULATOR II	Sublogic	AP、AT、C64 ST	$49.95	シミュレーション
20	DEEP SPACE	Sir-tech	Apple II	$39.95	シミュレーション

アクション / アドベンチャー / ロールプレイング / シミュレーション / テーブルゲーム / パズル / ツール

ボンヤリながめる限りでは、毎月あまり変わりばえのしないTOP20。その原因は、"MIGHT AND MAGIC"とか、"CHESSMASTER 2000"のような息の長いソフトが上位にへばりついているためだろう。

特に"CHESSMASTER 2000"は1年間以上もTOP20入りしている。モノがチェスだけに、人気が落ちるという心配がない。このソフトがここから姿を消すのは、"CHESSMASTER 3000"(?)が出たときかな。

その他は、ご存じの"SHANGHAI"や"BARD'S TALE II"などの超有名ソフトが上位にがっちりと根を下ろしたかんじ。動いているのは、10位から下の方で、2～3週で消えていくソフトは10位より上に入ることは、あまりない。ロングヒットする一流ソフトと一発屋ソフトがはっきり分かれるところだ。

すぐに消えるソフトでも、なかには面白いものもある。すべてを紹介できないのが残念だが、紹介してほしいソフトがあったら、どんどんおたよりをください。紹介しきれないソフトに関しては、タイトルから内容を想像してね。幸い日本のゲームみたいにワケのわからんタイトルは少ないですから。

●機種名には次のような略号を使っています

Apple II	AP	ATARI520/1040ST	ST
Macintosh	MAC	Commodore64	C64
IBM-PC	IBM	AMIGA	AM
ATARI400/800	AT	Apple II GS	GS



WHERE IN THE USA IS CARMEN SANDIEGO?

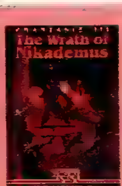
楽しく遊んでいる間に、あら不思議 アメリカの地理がよーくわかるのだ



●アドベンチャー
Broderbund
AppleⅡ、IBM-PC

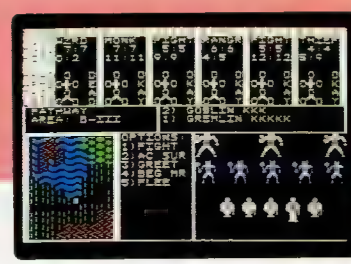
ずーっと上位に入っていながら、取り上げるチャンスがなかったかわいそうなソフトを紹介しよう。

これは、〝WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?〟の続編。と言っても、それもご存じない方も少なくないだろう。基本的にこれは推理アドベンチャーだ。世界中を逃げまわる大悪党を追いつめて逮捕するというもの。アドベンチャーとは言え、ゲームシステムは至極カンタン。世界の町町にある警察署、ホテル、図書館、空港などをまわって聞き込みをし、手に入れた情報から犯人が逃げていった次の町を推理し追いつめていく。たとえば、犯人は「古いお寺が好き」で「桜を見たいと言っていた」なんて情報を得たら、「ははぁ、日本へ行ったナ」と推理するわけだ。推理というよりは、社会科クイズに近い。それもそのはず、これは社会科教育ゲームなのだ。でも、ただの教育ゲームではないことは、この人気を見てもよくわかる。常識クイズ的な内容が、家族で遊ぶのにも適しているのかもね。お薦めの一本です。



PHANTASIE III

日本でも人気の本格派RPGシリーズ 最新作第3弾も根強くチャートイン



●ロールプレイング
SSI
AppleⅡ、ATARI 520/1040ST

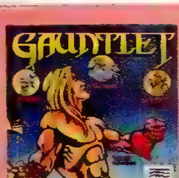
日本でも移植版が出ている、人気の『ファンタジー』シリーズ。本家本元のアメリカでも根強い人気だ。

最新作の第3弾は〝THE WRATH OF NIKADEMUS〟という副題（ニカデマスの逆襲とでも訳すのかな）がついている。シリーズのⅠで倒したかに見えた悪の化身ニカデマスは、Ⅱでしっかりと生きていた。そしてやっとこさ、今度こそやっつけた、と思ったのに……。

Ⅲでは戦闘シーンが、今までよりスケールアップ。スピードは早くなったし、フォーメーションも組める。また攻撃されたときに、足とか腕などダメージを受けたところが細かく表示されるようになった。

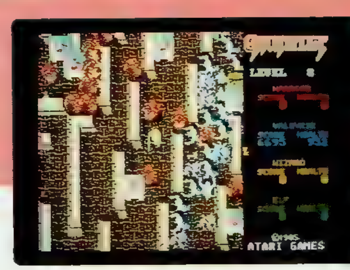
敵のニカデマスもグレードアップ。今度は全世界を狙うという、厚かましさだ。でも一応、このシリーズはⅢで終了。だからニカデマスの運命も、これで終わる……はず。だが、人気があるから生き返ったりしてね。そうしたらⅣは帰ってきたニカデマス、かな？

日本でも春には移植版が出る予定だから、大いに期待したいものだ。



GANTLET

あの『ガントレット』が、より美しく、16ビットパソコン版で再び登場！

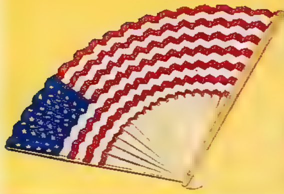


●アクションロールプレイング
Mindscape
Commodore64、ATARI-ST

突然ですが、『スペースハリアー』や『アウトラン』がアーケードに登場する前、もっぱら夢中で遊んでいたのは『ガントレット』だった。4人でプレイしたときの、あの楽しさ。声をからして、次から次へと100円玉を投入したものだった。そのガントレットが、アメリカではパソコンでも遊べると知り、うらやましいと思った。でもこれは、アーケード版より数段落ちるグラフィックのCommodore64版で、ちょっぴり残念だった。

ところが、いまだに日本版が出てないというのに、アメリカでは16ビットパソコン版が出てしまったのだ。これがほとんどアーケード版と同じ美しさ。グラフィックがリアル、動きがスムーズ、あぁくやしい。くやしいけれども、またもや夢中でプレイしてしまった。

声を大にして言いたい。どーして、どーして日本のソフトハウスさんは、どこもガントレットを移植してくれないの!?　今じゃ、ゲームセンターでガントレットを探すのに苦労するというのに。お願い、どこか出してよー!!

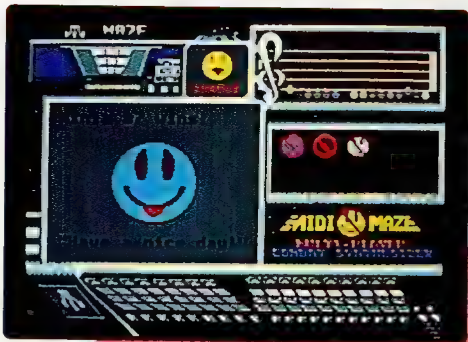


U.S.A. NEW SOFT

アメリカからのホッカホッカな
湯気の出そうなソフトをご紹介

MIDI MAZE

画期的！　一度に16人まで遊べるゲームが登場した。スゴイ勢いで、米ソフト界のセールスチャートを上昇中だ。もちろんひとりで遊んでも楽しいし、16人でならなおウレシ。トボけたムードとシャレたセンス。こいつは絶対に注目だ。





マルチプレイアクション
■Hybrid Arts Inc.
■ATARI520/1040ST

まずは左のマークに注目！　以前流行した映画、『ゴーストバスターズ』のマークではない。1970年代に世界中で大流行した、〝ピースマーク〟をやっつけろという意味のマークなのだ。

最近はレトロブームとかで、このピースマークにもちょくちょくお目にかかるが、まぁ簡単に説明すると平和のシンボルなわけ。〝ピースマークを身につけよう〟(英語だと、Put on a Happy Face) というスローガンとともに、この見るからにノンキそうなマークが町中のアチラコチラにあふれていた。

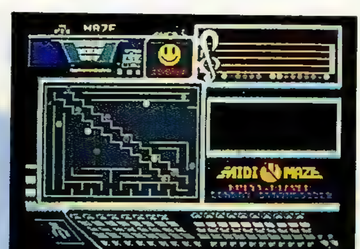
で、〝平和よクタバレ〟なんて物騒なマークをつけたこの〝MIDI MAZE〟はどんなゲームかというと——ニコヤカなピースマーク型の乗り物にプレイヤーが乗り込んだ、と想定。他のメンバーが同じように乗り込んだピースマーク機(？)が、自分も含めて16台、迷路をウロツキ、撃ち合いをするのだ。そして、10回相手を倒すと勝ち、となる。１回倒すには、３発命中させなくてはならない。また、倒されたからといって戦線を離脱するわけではなく、10回相手を倒す人が出るまでゲームは続行される。と、まぁ、こんなゲームなのだ。

ここで、16人の他のメンバー!?　と疑問に思う人がいるだろう。このゲーム、基本的には16人で遊ぶゲームなのだ。パソコンで電子楽器をコントロールするためのインターフェイスMIDIで、16台までのATARI-STを接続してプレイするわけ。では、MIDIケーブルを持ってない、とか16人も STを持つ知り合いはいない、という人は遊べないのか。というと、そうではない。足りないメンバーは、ちゃんとコンピュータのほうで補ってくれる。だから早い話、ひとりでもプレイが可能だ。

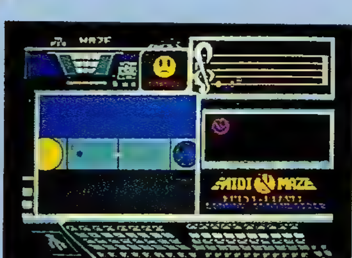
その場合、他のメンバーはマヌケ、ちょっとマヌケ、あんまりマヌケじゃない、と頭の程度で分けられた、３つのグループの中から選べる仕組みになっている。



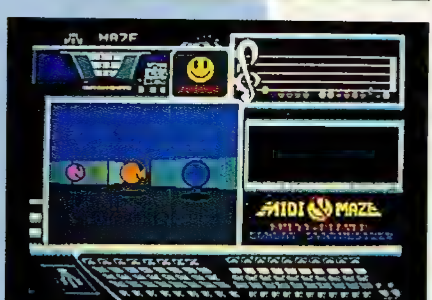
⬆チーム戦を選んだら、このモードが出てくる。ここでチームの指定などを行なう。



➡ゲームを始めると、迷路の形とどの辺に敵がいるかが表示される。なんかコクピットにいるみたいだ。



⬆チーム戦が始まった。よ～く見ると、他のピースマークたちも撃ち合いをしているぞ。



⬆左上のト音記号の横に自分の倒した数、そしてその下に倒した相手が表示される。画面はノン気なマヌケたち。

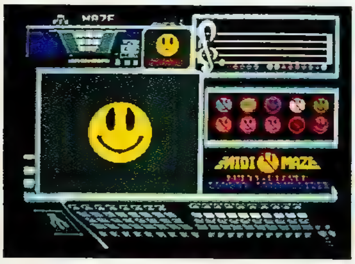


初心者なら、他の15人はマヌケばっかりにすれば、誰も攻撃してこない。反対に、あんまりマヌケじゃないのを選べば、ハードなゲーム展開が期待できる、というわけだ。

球体のピースマークが群れをなしてウロツク様は、異様というか平和というか。迷路は３Ｄでグラフィックはリアル、まるで本当に自分がピースマークに乗っているみたいだから、なんかヘンな気分になってくる。

ピースマークで遊ぶ、というトボケた感覚もスゴイが、もっとオドロキなのがゲーム全体のセンスのよさ(？)。ジャケットからして、前述の〝Put on a ～〟のパロディーで、〝Kill a Happy Face〟。欧米人お得意のブラックユーモアとなっているのだ。

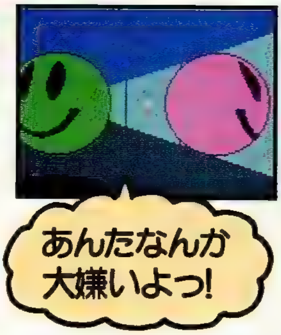
こういったシャレっ気は、ゲームの中にも出てくる。不幸にも自機が攻撃されてしまった。すると、相手の顔(といっても、どれもみんなピースマークだけど)が出てきて、〝Have a nice day〟なんてしゃあしゃあとのたまう。攻撃



⬆オメデトサン。見事勝利を勝ち取ったの図。画面のピースマークがウインクしてくれる。









しておいて、ごきげんよう、もないもんだろうが、顔が顔だけに怒れやしない。勝者になった奴なんて、アッカンベーまでするのだ！

ところで、たんに撃ち合うだけのゲームなら、何もわざわざ迷路にしなくても、と初めは思っていた。が、この迷路というのがなかなかクセモノなのだ。

コンピュータを相手に、マヌケやちょっとマヌケを選択してプレイすると、自分ばかり勝ってあまりおもしろくない。だけどこれが、あんまりマヌケじゃないを選んでみると、迷路の曲がり角で待ち伏せしていたり、袋小路に追いつめられてしまったり、と迷路をうまく使って攻撃してくるのだ。これが16人、すべて人間でやったら……と考えると、迷路のおかげで奥の深いゲームになっているんだぁ、と納得する。

でも、16人参加できたとして、それぞれがバラバラに攻撃し合っていたんじゃ、収拾がつかない。と思ってゲームをよく見たら、なんと団体戦モードがあった。チームに分かれて戦うのだ。このモードにすると、たとえひとりで遊んでいても、同じチームのピースマークと一緒にプレイしている気になる。とはいえ、ひとりじゃあチームプレイまでは無理。本当に人間とチームを組む場合は、おまえあっちのを追いつめろ！　とか、よ～しハサミ撃ちだ、なんてこともできて、またまたゲームの幅がグ～ンと広がる。

迷路は、ゲームのディスクに最初っからセーブされているものも結構あるが、自分でデザインすることもできる。16人とまではいわないが、５～６人が各自オリジナルの迷路を持ち寄って遊ぶと、楽しさもまた格別だろう。

なにしろ16人の団体で遊べるゲームを作った、その精神が嬉しい。でもってシャレがわかる。だいたい、16人がそれぞれ１台ずつモニターとマシンを持ってきて、しかもその16台をケーブルで接続させるなんてことを、いったい誰がするんだろう。見てみたい気はするけど、なかなかトンでもない眺めですぞ（つくった人たち、本気で16人でプレイするのを想定したんだろうか？)。

なんといいましょうか、このゲームをつくった人って、大ボケかスゴイ天才、そのどちらかですね。



BEYOND ZORK

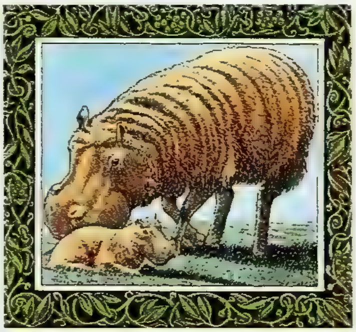
あの伝説のアドベンチャーゲーム"ZORK"が帰ってきた。RPG的システムなどの新しいアイデアを盛り込んで、いっそうパワーアップ。ZORKを超えたZORKは、INFOCOMに革命をもたらす1本かもネ。



アドベンチャー
■INFOCOM
■AppleII、GS、MAC、AM、ST、IBM-PC

〝ZORK〞といえば、古いパソコンゲーマーなら知らない人はいない、アドベンチャーゲームの古典的存在だ。巨大なダンジョンの中に広がる、リアルでいきいきとしたファンタジーの世界。美しく味わい深いテキスト。奥深いパズル。そして、自然な英語でコマンド入力できる優れたプログラム。当時、日本のアドベンチャーといえば、「トル、カギ」「OK」「アケル、ドア」「ソレハデキマセン」式の幼稚で涙が出るほど貧弱なものしかなかったため、ZORKを見たときのショックは大きかった。もっとも、アメリカでも、INFOCOM社の作るアドベンチャーの他には、くだらなくて涙も出ないようなものも少なくなかったが。

ZORKは、またたく間に世界中のゲーマーをとりこにしていった。1981年には、ZORKユーザーズグループがアメリカで設立され、日本を含む世界40ヵ国から1万人ものメンバーが参加したほどだった。そして、世界のファンの期待にこたえて、ZORKII、ZORKIIIが発売されたのだ(現在、ZORK TRILOGYとして3本ひと組で発売されている)。



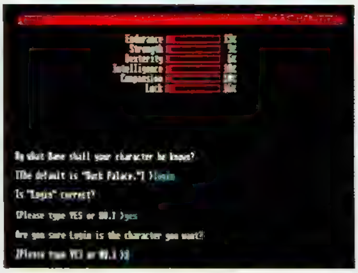
HUNGUS

⬆羊とカバの中間的動物。ケンダー王国の沼地に巣を作って暮らしている。外敵には体をはって対抗する。殺されることだってあるのだ。

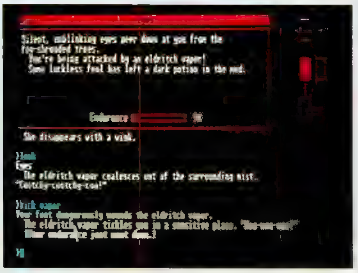
ZORKの人気の秘密は、シナリオはもちろんのこととして、その優れたゲームシステムにある。

そもそも、マサチューセッツ工科大学の卒業生が趣味と研究を兼ねて、PDP-11というミニコンピュータ上に作ったファンタジーアドベンチャーであったZORK。そのシステムは、当時の最先端技術そのものだったわけだ。ZORK以後、彼らは同じシステムを使って数多のアドベンチャーを発表し、今日までずーっとテキストタイプ一本やりで頑張っている。ダグラス・アダムス原作の〝THE HITCH HIKER'S GUIDE TO THE GALAXY〞や〝LEATHER GODDESSES OF PHOBOS〞などが、USA TOP20の上位にへばり付いていたのも記憶に新しいでしょ?

それでもって、なぜか突然のZORKの続編が出てしまったのだ。このこと



⬆キャラクターメイキングの画面。ここだけ見ると、ハンパなRPGのスタート画面のよう。



⬆ゲーム画面。上のウインドーには状況説明が、右には簡単なマップが表示される。



CRUEL PUPPET

⬆この〝残酷人形〞ほど恐ろしいものはない。その攻撃は執拗かつ残忍で、どんな豪傑でも涙を流すとさえ言われている。

THE COCONUT OF QUENDOR

⬆歴史家のなかにも、その実在を疑うものが少なくない伝説のココナッツ。これを探し出すことが、このゲームの目的のひとつ。



は、ZORKファン（かつてのZORKユーザーズグループ会員もいたりして）にとっては、ビートルズの復活にも匹敵するほどの大事件かもしれない。

だが、大事件なのは、なにもZORKファンにとってだけではない。一般のINFOCOMファン、アドベンチャーファンにとっても、大事件なのだ。なんと、このBEYOND ZORKは、これまでの電子小説スタイルに加えて、RPG的なシステムを取り入れているのだ！少々邪道のようにも思えないこともないが、大事件であるのは確かだ。

ゲーム開始の前に、プレイヤーは自分自身の能力を決めるのだ。耐久力、強さ、素速さ、知性、やさしさ、運の6つのアトリビュートを設定し、性別を決め、名前をつける。まるでRPG。

INFOCOM社のゲームでは、進展の状況が得点で表示されるが、BEYOND ZORKでは、主人公のレベルや、アトリビュートの増加という形で表わされる。アドベンチャーをひとすじに愛してきた人は、そろそろいやーな気分になってきたんじゃありませんか？

ついにINFOCOMも、流行のRPGに手を染めちゃったのか……。いえいえ、それは早とちりというもの。RPG的な〝トッピング〟はしてあっても、アドベンチャーであることには変わりない。コマンドは、すべて言葉で行ない、ゲームの進行も文章で表示されるのだ。

舞台はZORKⅢで発見した地下大陸の果ての海の、そのまた向こうの大陸。そこでは、なぜかすべての魔術師が姿を消してしまった。自分を成長させながらその謎に迫る、というのがゲームの目的。〝TRINITY〟や〝WISHBRINGER〟の作者、ブライアン・モリアティ〝教授〟の作ということで、雰囲気はこれまでのZORKシリーズのじめじめした、おっかない感じと違って、幻想的で、どこかユーモラス。随所に、ZORKシリーズやTRINITYのパロディーも見られ、サービスたっぷりといった感じだ。

これほど立派な、電子小説と呼べるようなアドベンチャーは、残念ながら日本にはない。カナ漢字まじりの自然な文章でコマンドを送ると、正しい日本語で答えてくれて、ゲーム内容が美しい文章で表示されるなんていうプログラムは、なかなか作れるもんじゃない。INFOCOMのゲームが日本に移植されないのも、そのためだ。くやしいけど、これぱかりは仕方がないのかな。



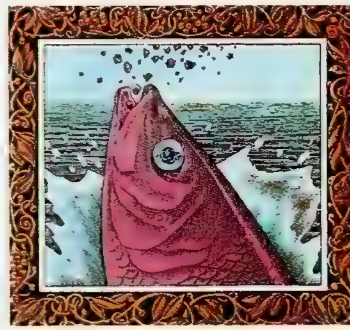
DUST BUNNY

⬆タンスの下や部屋の隅で増殖する〝ホコリウサギ〟。交通を妨げるなどのイタズラをするが、レモンの香りの消臭剤と静電気に弱い。

SPENSEWEED

⬇ごく普通に道ばたに生えている雑草。生で食べることもできるし、傷口にすり込むと、薬にもなる。これを加工した薬も売っている。



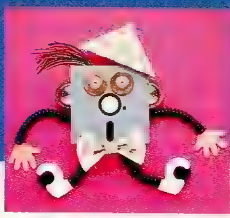


RED HERRING

⬆川や淡水湖の深みに生息する〝赤ニシン〟。小石を投げ込むと、エサと間違えて水面まで上がってくる。食べると頭が良くなるという。



⬆ケンダー王国の地図。もちろん、この下に地下帝国がある……と思う。



冬枯れの街角。駆けてくるキミが、白い吐息に透けて……

NEW SOFT

プラジェータ

マルスへの挑戦

『ジーザス』、『ガンダーラ』、そして『ワールドゴルフII』と、次々に新作を発表し続けるエニックスが、年末に照準を合わせて開発した、1987年一番の自信作、『プラジェータ』。ドドンと4ページを使って、じっくりと紹介しよう！



アクション・ロールプレイング
■[illegible]
■[illegible]
■[illegible]

いやはや、1987年のエニックスの勢いは凄い！　4月にジーザスを発表したと思ったら、すぐにガンダーラ、アニマルランド殺人事件と、春から夏までに3作も発表している。夏に入ってちょっと落ち着いたと思ったのもつかの間、秋口にはワールドゴルフIIを、そしてついこの前、ウイングマン・スペシャル！　新作として5作、移植版も合わせると、ゆうに10作は作っている勘定だ。これをスゴイといわずして、なんといおう!?

ここまでに挙げたソフトは、いずれ劣らぬ優秀ソフトで、人気も上々。ソフトログTOP30のチャートでも、すべて上位に食い込む活躍を見せている。そして、これらの新作ソフトの波も、ウイングマン・スペシャルで打ち止め、と思えた。

と・こ・ろ・が。ところがドッコイ、ウイングマン・スペシャルに勝るとも劣らない、超強力ソフトが年末商戦用に控えていたのだあああ!!

と、ひとしきりリキんだところで、その名は『プラジェータ』、とさり気なくご紹介して肩すかし、てね。



プラジェータが、それまでの5作品と大きく違うのは、ひとつのジャンルでくくれないということであり、共通するのは、プレイヤーを楽しませることに優れた、つまりエンターテインメントに徹したゲームであるということだ。もちろん、これだけでは、みんなにはどういうゲームかはわからないだろう。順を追って、具体的に説明しよう。

プラジェータとは、人型(例外もある)の模型を、ヘルメットに内蔵されたマイクとマイコンによって制御し、定められたフィールドで1対1で戦う、近年来のゲーム。イメージとしては、以前週刊少年チャンピオンに連載され、テレビアニメにもなった『プラレス三四郎』を思い浮かべてもらえばいい。「そんなの知らない！」という、とっても若い読者諸君は、100分の1ゼータガンダムのプラモを、マイコン制御で戦わせるとでも考えてもらおう。

エニックスのゲーム、プラジェータでは、プレイヤーも1素体（プラジェータ・バトル用プラモデルの、ベースキットのこと）のオーナーとなり、日本の各地で開催される大会に参加することとなる。そして、ライト級を制覇するとミドル級、さらにヘビー級、無差別級へとランクアップしていくのだ。

大会を勝ち進めば賞金が手に入り、次の大会の開催地への旅費やパワーアップパーツを手にすることができるって寸法だね。



⬆タイトル後のこの画面では、ストーリーのプロローグが語られるのだ。

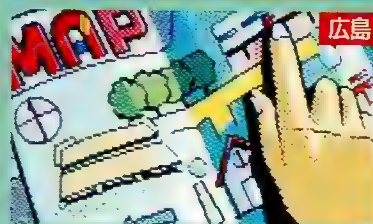
チャンピオン目指して日本全国を転戦しよう!

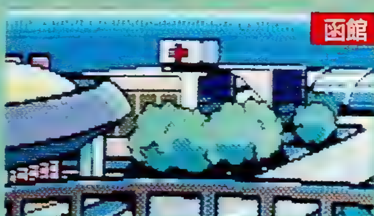
プレイヤーが最初に参加できるライト級では、青森や金沢、那覇など6都市を転戦する。さらにミドル級で6都市、ヘビー級で4都市、無差別級で4都市を転戦し、優勝しないと、マルスへは挑戦できないぞ!



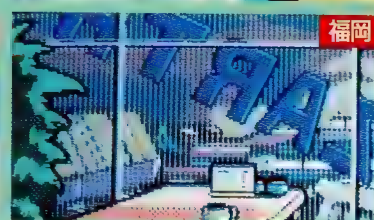


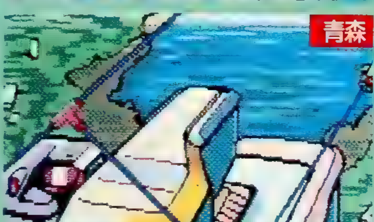




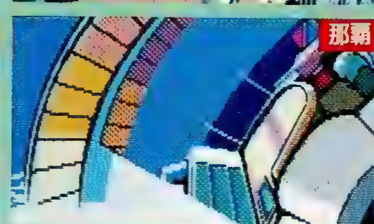












詳しくはあとで書くけど、勝ち進んでいくと、パラメータの中のプレイヤーの信頼度、というものがアップし、いろいろと得することや、ある種の情報を聞かせてもらえるようになる。バトルシーンは完全にアクションゲームだけど、このあたりのノリは、RPG+AVGなのだ。

今度は、このAVGのノリ、というところを説明したい。そのためには、ストーリーを書かなくちゃね!

西暦1990年、日本中で大流行のプラジェータに、わずか14歳のチャンピオンが誕生した。その名はマルス。その天才的な戦い方は、他をまったく寄せつけなかったが、プラジェータを始めたばかりのひとりのプレイヤーは、マルスに勝ち、チャンプとなることを夢に見て、戦っていた。そう、他ならぬ

チャンピオン・マルス

➡わずか14歳にしてチャンピオンとなった少女マルス。しかし、その背後には、巨大な陰謀が……。

謎の男



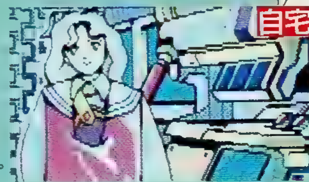
➡各地での君の戦いを見つめる男。マルスに関する情報を持っているのかも!?

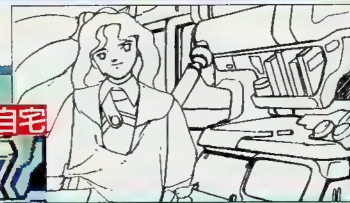


傷ついたからだを癒す余裕だって必要だぞ!!

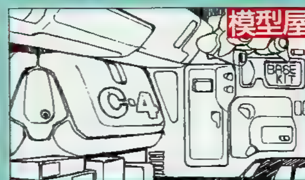


⬇試合に負けると、プレイヤーも体力や精神力を著しく消耗する。そんなときは、この病院やホテルで回復しよう。

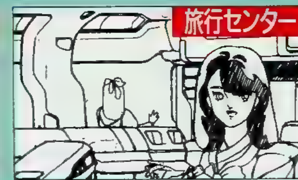




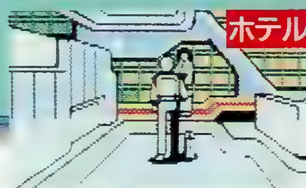
⬅東京の自宅にいれば、無料で体力や精神力を回復できる。また、素体の修理やバトルの練習を行なうこともできるぞ。

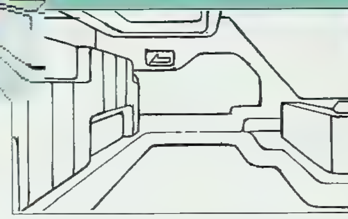


⬆素体に組み込むオプションパーツを購入する模型店。各都市によって価格が違うから、損をしないように注意しよう。



⬆各都市にある旅行センター。都市間の移動は電車か飛行機で行なう。当然、遠くへ行こうとすれば、料金も高くなるぞ。





⬅ホテルも自宅と同じく、宿泊して体力回復をはかる。長く逗留すれば回復度も大きいが、料金がかさむから大変だ。

あなただ。

各地の大会に参加し、勝利をおさめていくあなたを、会場の隅から見つめる謎の男。その男は、マルスに隠された秘密を少しずつあなたに伝え、その背後に黒い陰謀があることを示唆する。

マルスの秘密とは？　陰謀とはなにか？　すべては全国を戦い歩き、マルスと戦ってみなければ……。

これだよ！　AVGの部分は！　つまり君は、不自然にも14歳という若さでチャンプになったマルスの秘密と、そのうしろの陰謀を暴くため、プラジェータを戦い抜くわけだ。これが、全体の目的といえよう。

これについての情報は、前述のように戦いに勝利するたびに、信頼度が高まり、謎の男などから得られるようになる仕組みだ。ウーン、とってもAVG、RPGしてるよね。

でも、やっぱりプラジェータの最大の魅力は、(持ち金によって)パワーアップパーツを選び購入、素体に組み入れて、バトル用のアリーナで戦うこと。これだよ！

バトルモード(アリーナ)では完全なアクションゲーム、反射神経の勝負だけど、実はその前にオプションパーツを組み入れる、つまり素体を元にコンストラクトすることも重要なんだ。

しかし、いくら素体を強力に仕上げたって、プレイヤーの体力が続かなきゃダメ。プレイヤー自身も自宅やホテルで、ゆっくり体むことが必要なんだ。プラレス三四郎と柔王丸のコンビ同様、素体とプレイヤーが一心同体になってなくちゃだめ、というわけだ。

個条書きにまとめると、プラジェータというゲームは、素体を操ってバトルする、修理・パワーアップ・プレイヤーの体力回復、情報収集、を日本各地で行ない、最後にマルスにたどりつく、これらにまとめられる。

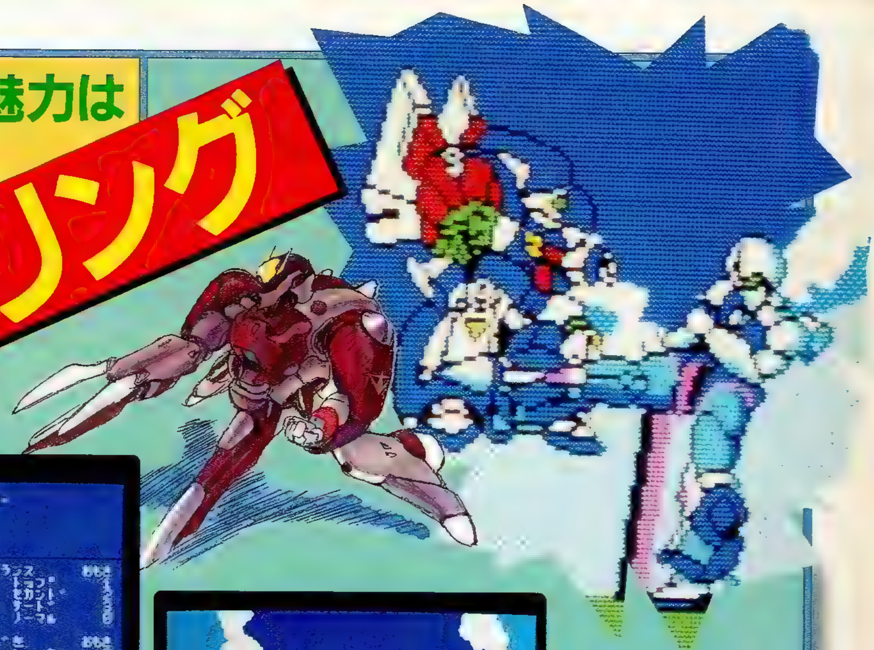
ひとつひとつの要素を取り上げると、RPG、AVGアクション、そしてシミュレーション（コンストラクション部分）に分かれている。が、完全には独立してはいずに、微妙なバランスを維持しつつ関連づけられているのだ！

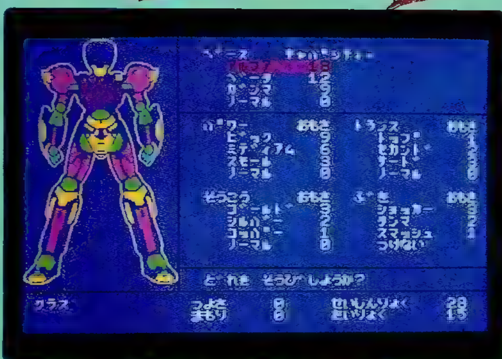
それでいて、プレイヤーはそんなことは考えず、ごく自然に、つまり遊び、楽しむことだけに熱中できる操作性、ゲーム展開を持っている。ここが冒頭に述べた〝エンターテイメント〟なソフトたるゆえんだ。

さて、エニックスの1987年を締めくくるプラジェータ。まだまだその内容は語り尽くせないが、注目しなきゃならないのは確か。君はお小遣いが続くかな？

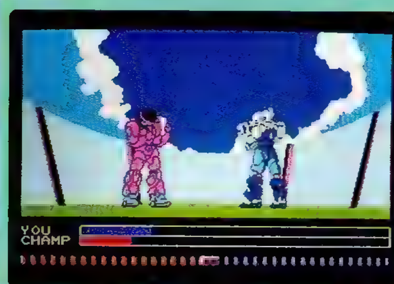


プラジェータの魅力は迫真のバトリング





↑バトル・アリーナでは、試合前にパーツをセレクト。各パーツを持ち運べる数には限りがあるので、不用な物は売ってしまおう。試合に勝てば賞金が手に入るし、負けても各地の特産品がもらえ、自宅でお小遣いに替えられるから、お金がなくなることはなさそう。

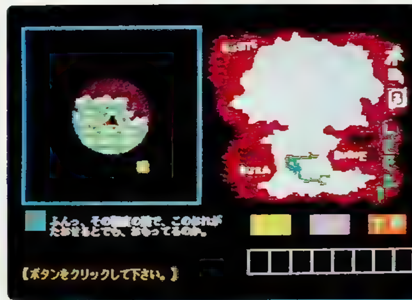


←プラジェータの目玉、バトルシーンは完全アクション！相手の動きを見切るのだ!!



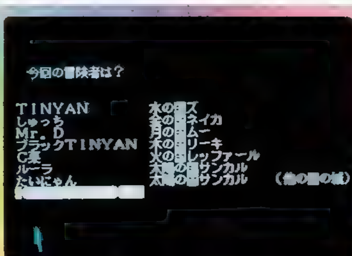
かわいそう物語

『大戦略エディタセット』、『ティル・ナ・ノーグ』など、精力的に新作を開発しつづけているシステムソフトが、またまた新作を発表！ あのTINYANの久々のオリジナル作品、ちょっと風変わりなAVG、『かわいそう物語』がそれなのでぃ〜す!!



■システムソフト
■PC-88VA

システムソフト名物、あのTINYANが作っているアクティブAVG『かわいそう物語』、この画面を見て「ピン！」ときた人は、ログインをよーく読んでいるちょっぴりエライ読者だ。というのも、このソフト（シナリオの話は置いといて）の基礎となったゲームシステムは、実は1987年のログイン10月号



⬆ゲームのはじめに、どの国(どのキャラ)から始めるか、セレクトするってわけね。

に載っているのさ。それは、システムソフトの、プログラムオリンピック参加作品『LAIKA』。

丸いウインドーの中心に主人公がいて、歩いたところが右のウインドーにマッピングされていく、というあのシステムが、かわいそう物語に継承されているってわけさ。

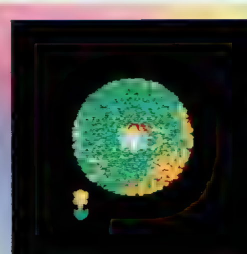
前置きはこれくらいにして、そろそろゲームの紹介に入るね。

ゲームのジャンルは、上のようなシステムを使った、スクロールマップ上を主人公が歩き回るアクティブAVG。

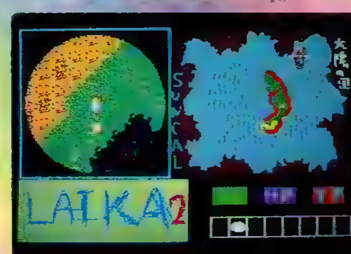
ず〜っとず〜っと昔から、この世界は7つの国でなり、それぞれの国は神が平和に治めていた。が、ある時、突然神は変わった。金の神ネイカは人々を金に変え、土の神ドードは人々の脳を喰らい、太陽の神サンカルは子供たちをいけにえに差し出せ！ とまで言ってきたのだ！

そうまでされても、神には逆らえない、と人々はあきらめていたが、「いや、神は悪いヤツだ！ やっつけなくちゃいけない！」とばかりに、TINYANたち7人は立ち上がったのだ……。

こうして神退治(？)へと旅立っていったTINYANたち7人は、「ひとり一殺！」というような感じで、それぞれ別の国へ向かうことになる。水の国ZU（ズ）にはリーダーの(？)TINYAN、金の国NEIKA（ネイカ）には〝しゅっち〟、月の国MUU（ムー）はDr. D、土の国DORD（ドード）は猫のたいにゃんが向かい、火の国REFARL（レッファール）はC菜、木の国LEEKI（リーキ）にはブラックTINYAN、そして太陽の国である



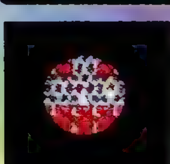
⬅画面左側のウインドーの拡大写真。自分(プレイヤーキャラ)を中心に、まぁるい部分だけ見え、スクロールしていくんだ。



⬆どこかにある、ナントカっていうアイテムを取ると、見える範囲が広がるよ。

ダンジョンさ





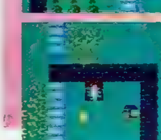
⬅⬆これらの写真はすべて開発中のもの。その証拠に、ゲームタイトルが『LAIKA2』という、ヒミツのコードネームになってる!?

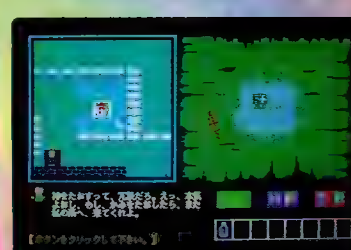
町の中さ

➡⬆⬇町の中に入ると、右のマップが変わるよ（人物のバックが黒く抜けているのは、開発中のものだからです）。人と話をして、情報を聞いてみようね。









※画面写真は、すべて開発中のものです。

SUNCAL(サンカル)は妖精ルーラが受け持つことになる。

主人公キャラは別々だけど、パーティーを組むんじゃなくて、1人1国ずつを受け持って冒険する（他の国へは行かない）という形だから、同時に7本のゲームを進めるという感じだね。

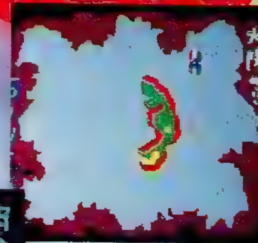
彼らは他の国へ行くことはできないけど、それぞれの国で情報を集め、神を倒すためには別の国にある何かが必要だと知れば、その国の担当者(?)に取ってきてもらうことはできる。つまり助け合うことができるというわけなの。たとえば、水の国の神を倒すのに火の国にある某アイテムが必要だとすると、TINYANはC菜にそれを取ってきてもらうって寸法さ。

ゲームの進め方は、とっても簡単。移動も会話もアイテムを使ったりするのも、みんなマウスだけでオーケーなの。とってもイージー！

ゲームのムードもとっても平和的で、戦いはほとんどないし、BGMもホノボノボノホノ。う〜ん、これってきっとTINYANの個性なんだろうなあ、と思ってしまふ。

そうそう、個性といえば、このゲームのオープニングと各キャラ、各神様は、TINYANが大好きな椎名崇さん（ファンロードなどで執筆中だぜ！）がデザインしてるんだ(で、椎名さんにTINYANの肖像画とゲームのイメージ画を描いてもらったわけ)。プロジェクトに椎名さんが加わって、TINYANもパワー全開！ もうちょぴっとで完成しちゃうよおお！

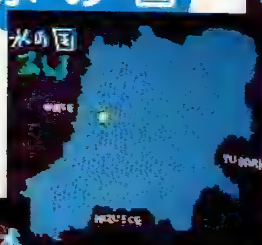
太陽の国



月の国



水の国



木の国



火の国



⬅⬆これらの写真が、開発途中の各国の全体像だ。各国の名前のロゴは変わるけど、基本的にはこのムードのまま、デザインするらしい。おっと！ 国の形は、まだまだ変更する可能性あり！ だからね。

キャラによってカーソルが変わるよ



⬆木の国では"¥"マーク、月の国では雫、火の国ではハート、と国によってカーソルが変わるのが楽しいんだ。



刑事大打撃

社長令嬢誘拐事件



大手企業の社長令嬢が、何者かに誘拐された！　社長宅に届けられた脅迫状と、そして縛られた社長の娘ゆかりの写真。今こそ出番だ、刑事"大打撃(だいだげき)"。豪胆にして冷静、そしてちょっとスケベな型破り刑事(デカ)のお出ましだぜ!!

最近のアドベンチャーゲームは、刑事や探偵などを主人公とした、サスペンスもの、推理型のゲームが多くなってきた。古くはオホーツクに消ゆ、殺人倶楽部からマンハッタン・レクイエム、アニマルランド殺人事件、etc.。

これから紹介する『刑事大打撃』も、そういった推理AVGのひとつだ。推理AVGというのは、アイテムを手に入れて別の場所で使って……、という昔ながらのAVGとは少し違う。ゲームの題材が犯罪捜査というものが多いため、もちろん証拠品探しとしてのアイテム集めはしなければならない。

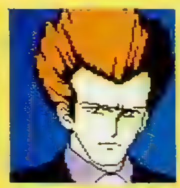
だが、ゲームのメインは、登場人物との会話であり、そうして集めた情報から真相を推理する、その楽しさだ。

このソフトでも、それは同じ。しかし、前に挙げた一連のAVGと決定的に違うのが、主人公の刑事、大打撃(だいだげき)（大





⬅⬆ゲームスタートし、事件を知ったら、まずは社長宅へ。夫人に話を聞いてみると、社長は書斎にいるという。夫人はオロオロするばかりだし、社長はブ然とするばかり。



大打撃

ちょっとスケベな敏腕刑事。拳銃の腕は署内一で、シーモンキーを飼うのが趣味。



堂賀理沙

華道や家事が趣味の家庭的な女の子ながら、大打撃の片腕をつとめる。23歳。



御茶之目洋子

世界のお茶を集めるのが好き、という変わった子。署内ではお茶くみね。19歳。



大門銀

大打撃の上司の係長。マネーウォーズの山奥浦和店次長の双子の兄弟かもしれない。

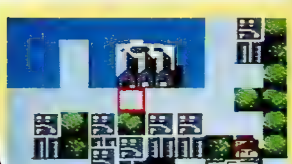




⬆社長宅へ送られてきた、ゆかりの写真。捜査が長引くと、どーゆー姿になっていくのかしらん？

移動モード





⬆4方向スクロールマップの移動モード。調べるべき場所にくると、メッセージが出るぞ。

打が姓、撃が名前だ）が、敏腕ではあるがスケベ、しかも〝笑わせてくれる〟キャラクター設定となっている点だ。

誘拐された娘の親に尋問してみたり、聞き込み時に出会った美人をナンパしてホテルに誘ったりと、これまでにない型破りな刑事像が、ゲーム全体に表わされている。





←捜査上の必要から、ヤクザの家に踏み込むことも。行く手を邪魔するヤツは、バッシバシとやっつけちゃえ！

遅ればせながら、今回の社長令嬢誘拐事件のあらましを説明しよう。

ある時、某大手企業の社長の娘、ゆかりが誘拐された、との通報が、大打撃の属する港町警察署に届けられた。部下のリサとともに社長宅へ駆けつけてみると、犯人はゆかりのスカートを脱がしロープで縛った写真を送りつけており、同時に身代金として8,000万円を要求していることがわかった。ヨシッ、それじゃあ、付近の聞き込みといいこうじゃないの！

こうしてゲームが始まるのだが、最初は犯人の目ぼしはもちろん、ゆかりの足どりさえわからない。だから、とりあえずはやったらめったら町中を歩き回り、何でもいいから情報を集めなければならない。推理するのは、そのあとなのだ。

ゲーム中の移動は〝移動する〟を選んだあと、４方向スクロールのマップで行なう。このマップ上では、見たり入ったりできる場所に移動したときには「プールの前です」とか「倉庫の前に来ました」などのメッセージが出る。だから、１マス移動するごとに、いちいち〝見る〟とか〝調べる〟などとする必要はないわけだ。

コマンド入力はもう当然といった感じで選択式。これはフツーだけど、そのコマンドがおもしろいのだ。〝見る〟、〝調べる〟から推理AVGに多い〝見せる〟、〝推理する〟。そして大打撃の型破り捜査とプレイヤーの好みに合わせた(？)〝抱く〟、〝脱がす〟、〝キスする〟の３つのコマンドが、このゲームの性格をヒジョーによく表わしている。

部下のリサをはじめ、署のお茶くみのヨウコ、社長夫人から通りすがりのネーチャンまで、誰かれかまわず、抱く・キス・脱がす！しかも、そのリアクションが、大打撃同様に型破り。フツーのAVGのように「それはできません」なんて答えは、まず返ってこない。女の子によって、返答がどう変わるかを見るだけだって楽しめちゃうのだ。

ゲームに時間制限はないが、あまり手間どったり横道で遊んでばかりいると、ゆかりちゃんは救い出せても犯人を逃がしたりとかして、必ずしもハッピーエンドで終われなくなってくる。エンディングは９通りあるから、２回３回どころか９回もプレイすることができて、とってもおトク！

ビジネスジャンプに連載中のマネーウォーズの作者、宮川総一郎さんをプロデューサーに迎え、大打撃の破天荒さと、マンガ的な盛り上がりのあるストーリー展開を実現したこのソフトは、AVGファンならずともプレイしてほしい、ニューウェーブ推理AVGだ。



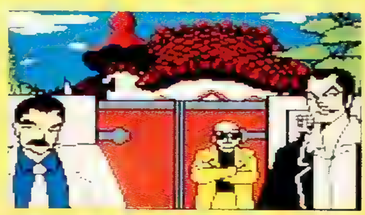
←↑部下であるリサを脱がしたり、通りすがりの女性をナンパできたりと、大打撃の行動に制約は少ない。しかも、何をやってもしっかりとしたリアクションが返るんだ。





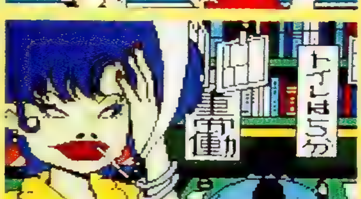
町の中

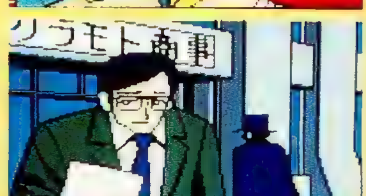
移動モードで動き回れるスクロールマップ、つまり町には、いろいろと情報を得られるところがある。場所によっては、これらの絵のところで話を聞き、さらにその建物の内部へと入れるところもあるんだ。











ハイバーニア

自分に合ったシミュレーションゲームをプレイしたい。そんな思いを抱く人は『ハイバーニア』に注目！　RPGを遊ぶのと同じような感覚で、シミュレーションゲームのイロハを体験できるのだ。中身の濃さは、語り尽くせないぜ！



シミュレーション
■ハート電子産業
■PC-8801SR、PC-9801
8,800円(3.5D、5D)
■12月発売予定

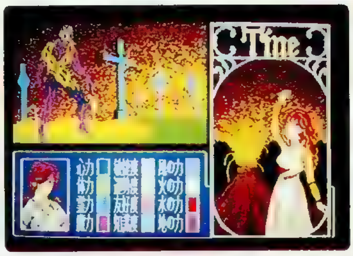
シミュレーションブームと言われて久しい。でもイザ遊ぼうとしたら、ワケのわからない戦闘機や戦車がワンサカ出てきて、ちんぷんかんぷん。何となくシミュレーションて、自分の肌に合わないな。そんなふうに感じている人は、結構いるに違いない。

そんなシミュレーションアレルギー気味の人でも、きちんとシミュレーションゲームのおもしろさが味わえるのが、このハイバーニアだ。西洋神話をモチーフにした世界設定のおかげで、メカオンチの人にでも、容易にゲームの中へ入っていける。



⬆⬇光の龍(上)と影の龍(下)。風、火、水、地の4属性は、光と影の性質に二分される。立ち上げ時にどちらの龍が表示されるかで、そのときのゲームの大勢が決まるのだ。





⬆戦士、墓場でゾンビと遭遇する。画面右側のグラフィックは、季節の変わり目を表わす。

しかもハイバーニアは、敵を倒し、いかに自分の陣地を増やすかが目的のゲームではない。侵略シミュレーションではない点に、大いに期待してしまうのだ。

ではいったい、このゲームの目的は何か、という問題が出てくるが、その前にハイバーニアのバックグラウンドストーリーについて、話をしておかなければならない。

ゲームの舞台となるのは、タイトルになっているハイバーニアという世界。魔術や精霊などの神秘的なものが存在し、風、火、水、地の4つの力によって支配されている。ここに長い時間をかけて、肉体を持たぬひとつの精神体がたどり着いた。

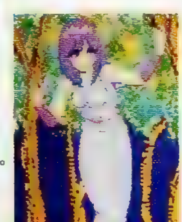
ところがその4つの力によって、精神体は4つに引き裂かれてしまう。分裂した精神体は、4人の民の潜在意識に入り込み、姿を回復させようと試みる。4人は冒険へと旅立つが……。

こうして旅立った4人の民によって、ゲームは進行する。一応の目的は精神体の姿を回復させることだが、目的を達成するための目的は、4人それぞれの場合によって異なる。

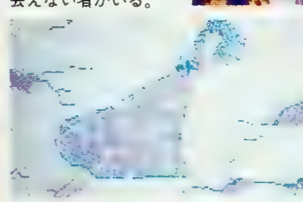
4人は各人別々に出発する。ハイバーニアという直接の舞台となる世界のマップは共通だが、ひとりにひとつの物語――シナリオが用意され、プレイヤーは計4本の



⬆水の精。4人の主人公のうち、詩人がもっとも会える確率が高い。



➡木の精。主人公の属性により、会える者と会えない者がいる。



⬅氷の精。水の精とは犬猿の仲だから注意しよう。

町の中には店が立ち並ぶ



➡酒場。酒をはじめとする飲物や食物の売買をするところ。必ず立ち寄るように。



⬅占い師。勝手に出てきて勝手に予言する。行き詰まりつつあるときに登場する。



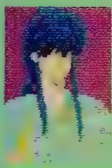
➡かじ屋。金属製品の売買を行なう。武器、アクセサリーなど幅広く扱っている。



➡薬屋。お金を渡すか、材料を渡すかすれば、さまざまな薬を調合してくれる。

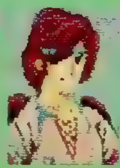


⬅骨董屋。マジックアイテムの売買をする店。開いててよかったなの便利な店だ。



吟遊詩人

風の民に属する。妖精の王を名付け親に持つ。楽器の名手であり、その歌声は妖精をも魅了するとか。



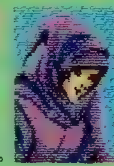
戦士

火の民。野心を持ち、熱っぽいところがある。武術に長け、かつ思慮深い瞳の輝きが印象的な情熱家。



説教師

水の民。何事にも動じない、強い信念の持ち主。人生の大半を、放浪生活ですごした。穏やかな性格。



魔術師

地の民。不可思議な力に通じ、不可思議な魔法を使う。彼に関しては謎が多く、素性も明らかでない。

物語を体験しなければならない。そして4本のシナリオをクリアーし、4つの結末が明らかになったときに、真のエンディングが成立するのだ。

風、火、水、地の4つの力のほかにも、光と影、春夏秋冬という見えない力が、ゲームに深く影響してくる。これらは〝ある者〟によって操られ、プレイヤーは数々のアクシデントやイベントに立ち向かわなければならない。

ある者の計略を、どうやってかわしていくかが、ハイバーニアのシミュレーション的な部分となってくる。

主人公は4人。何らかの職業を持ち、能力差もある。彼らがやるべきことは、登場人物たちから情報を集め、自分に与えられた目的を果たすこと。

目的を果たすためのひとつの手段として、各パラメータの数値を上げ、レベルアップしていく。非常にRPG的なシステムとなっているが、違うのはレベルアップが主役ではないことだ。

パラメータは心力(精神力)、体力、霊力、魔力の生まれながらにして持っているもの、敏捷度、運勢度、友好度、知識度の経験によって変わるもの、風の力、火の力、水の力、地の力の自然から受ける恩寵を表わすもの、計12個から成り立っている。

このうち風、火、水、地の4つの力は、とくにゲーム進行に影響をおよぼす。4つの力のレベルが上がると、イベントの発生率がよくなり、何らかの形でプレイヤーの手助けとなるはずだ。

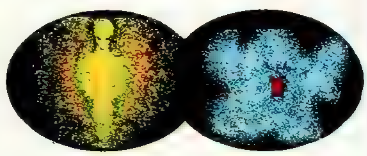
パラメータのレベルアップは、決して戦闘の結果、得られるものではない。RPGによく似た形式は取っていても、本質的な部分では似て非なるもの。

これはアイテムについてもあてはまる。全部で100種類以上という膨大な数のアイテムが登場するが、あくまでプレイヤーの旅を助ける副次的なものにすぎない。くれぐれもアイテム集めにおぼれることのなきよう、注意していただきたい。

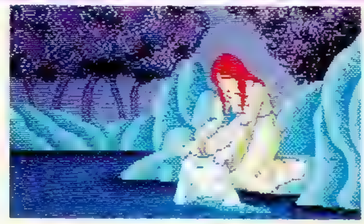
イベント発生時には、コマンド選択式で動詞を入力する。とかく受身になりがちなシミュレーションゲームのイベントだが、積極的に介入して、ゲームの流れを変えることが可能だ。

マップ移動時には、グラフィックスクリーンに今いるヘックスから正面を見た風景を、3Dで表示。前進、左右を向くといった動作をすると、3Dのままでグラフィックがスクロールする。

ハイバーニアの魅力は、とても一言で言い表わせるものではない。もっと詳しい説明は、次の機会に譲るが、ぜひとも心に留めておきたいゲームだ。



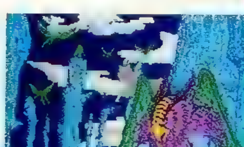
⬆風の精霊(左)と霧の精霊。風、火、水、地の力を上げるには、精霊と会うことも大切だ。

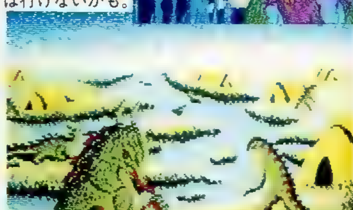


⬆水辺の泣き女。この画面が出てくると、そのキャラクターの死が近いことを表わす。



⬇妖精たちの宴会。うまく仲間に入れてもらえれば、何かいいことが起こるはずだ。





➡⬇ハイバーニア内には、鳥やトカゲの住む村がある。キャラクターによっては行けないかも。

アイテムは考えて使え



セーブ/ロード用アイテム

ゲームデータのセーブ/ロードに使用する、大切なアイテムだ。



豆

豆は食べるばかりでなく、ほかにも使用方法がある。たとえば……。



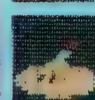
カメ

カメも立派なアイテムのひとつ。ペットにするのもいいけどね。



ハープ

成長のハープ、眠りのハープなど数種類。一種のマジックアイテム。



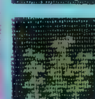
羅針盤

今自分がどの方向を向いているのか、確かめたいときに使用する。



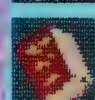
ネックレス

これは店では売っていない。ある人物からもらうことになるのだ。



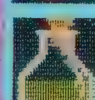
薬草

薬に、食料に、大活躍をする。薬屋に持っていけば薬を作ってくれる。



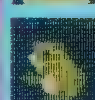
本

本の色によって、それに該当する力がレベルアップする便利なもの。



ポーション

飲み薬。さまざまな種類があるが、目的に合ったのを飲むように。



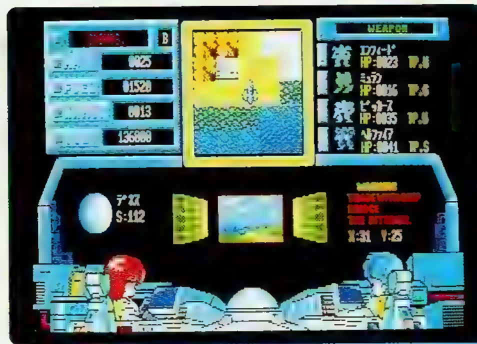
カエル

カワイイけど、それだけのものじゃない。とても役に立つカエルだ。

ウォーニング

WARNING

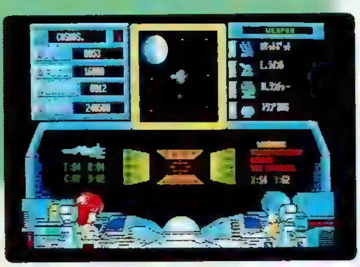
『ウォーニング』はコスモス・コンピューターが放つ久々の新作。銀河の宇宙(そら)をところ狭しと飛び回り、あっちこっちで商売をする貿易商人。表ばかりか裏の世界まで知りぬいて、危険な情報を頼りに、ちょいと寄り道してみると……。



『ウォーニング』は、宇宙を飛び回る貿易商人を主人公としたRPGなのだが、こと"貿易"という部分については、かなりビジネスシミュレーションっぽい。もちろん、見た目はそんなカタさは感じさせないけどね。

スペースモード

星と星の間を移動するときは、このモードで行なう。上段左側がプレイヤー(宇宙船)のステータス。一番上が名前で、順にHP(生命力、耐久度)、燃料、装甲、所持金と並ぶ。



プレイヤー演じる主人公は、宇宙貿易商人。なぜ貿易商人などになっちまったかというと、ひとつには行方不明となった兄を捜すため。ひとつの星の上で暮らしていたんじゃ、情報集めにも限度があるだろう？　その点、貿易商人となれば、自由に宇宙を飛び回れるし、裏の世界からの情報だって得られるってわけさ。もうひとつの理由は、まあ、金が儲かるのはキライじゃなかったってことだろうな。

ゲームの舞台となる宇宙は、7つの惑星と1個の人工惑星からなるプラシェード星系。ここでは人工惑星を国家とした帝国と、7惑星の連合軍がにらみあいを続けている。そういった不安定な政情をいいことに、惑星間の宇宙空間には海賊もはびこり出したようだ。

貿易商人にとっては海賊は厄介な存在だが、いつも指を加えて積荷を奪われてはいられない。攻撃こそ最大の防御なり。こちらからも攻撃して、ヤツらを撃退してしまおう。

ロールプレイング

と、こんな具合だから、フツーの商人のようにきれいなからだじゃいられない。ほとんどゴロツキというヤツらも、貿易商人には多い。だが、そーゆーヤツらのほうが、表の世界に報道されていることの裏をよく知っているもんなんだ。コイツらが集まるギルドに行けば、各惑星の政治、経済をはじめとしたいろいろな情報が得られるぞ。もしかすると、行方不明になった兄の情報も、ね！

プラネットモード

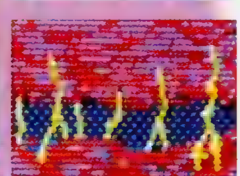
宇宙空間から惑星へ降り立ち、惑星表面を移動するときのモード。移動は4方向スクロールのマップ上で行なうのだ。



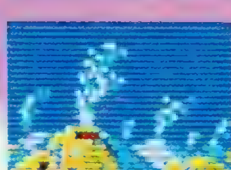


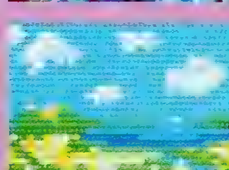














でも、宇宙を飛び回るには宇宙船がいるし、それを動かすには燃料もいる。海賊と戦うには武器だって用意しなけりゃならない。これらに必要なのは、すべて金!!　兄を捜す、というひたむきな思いだけでは、現実のシビアな経済機構には太刀打ちできないのだ。そこで、金を稼ぐために貿易を行なうわけ。

具体的にどうや

るかと、簡単にいえばある星で何か商品を仕入れ、他の星へ持っていって売る。その差額が儲けとなるわけだ。しかし、単純に10円で仕入れて20円で売れば、10円の利益が出る、というわけにはいかない。目的地へ着くまでの燃料費は、そこが遠いほど高くなるし、遠くなれば海賊に遭う確率も高くなる。海賊に遭うと、たとえ積荷が奪われなくても、船体や攻撃用ロボットが破損したりして、修理費がかかるのだ。

こうした必要経費を仕入れ原価に算入すると、10円の品物の卸売り原価は最低でも10数円までハネ上がり、前述したほどの利益は生まれない。しかも、販売する星を間違えて、仕入れる星より物価が低い星へ行っちゃったら、大損なのだ。心要経費や物価情報、不慮の事故など、さまざまな要素を頭に入れておかないと破産するかもしれないぞ。

なんてシビアなことを書いてきたけど、ウォーニングは経営シミュレーションじゃなくてRPG。ショーバイは、路銀や装備を整えるためにやるのであって、ゲームの目的じゃないってことを忘れないでね。別にず〜っと金儲けだけを楽しむのも、自由だけどさ。

こうやってお金に余裕ができたら、いろんな星の表面を冒険しまくって、情報を集めていく(商売も同時に行なうんだぞ)。そして、苦労の末に兄と感動のご対面！　でゲームは終わりじゃないのだ！

兄と出会う以前から、それ以外の情報がキミの耳に入ってくるんだ。で、兄に会えると、また別の目的が見えてきちゃって、ついつい冒険を始めちゃうって寸法なのだ。そしてまた、宇宙を駆け巡ることになって、資金を得るために商品を仕入れ、武装を強化して海賊と戦って、人に話を聞いているうちに、またあらぬ方向へストーリーが進んでいって……。

と、これだけ書いてもウォーニングは語り尽くせない。本格的(っぽく)経済の要素を取り入れた新しいRPG、ウォーニングの情報は、来月に続くのだ。

ショップモード

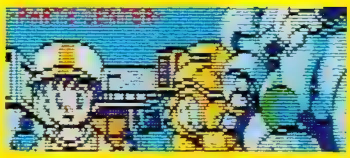
惑星上にある以下の施設を利用して、商品を仕入れたり、船体の修理をしたり、情報を集めたりするのだ。





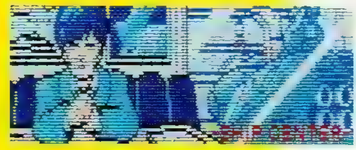
ラボラトリー

⬆研究費を援助すると、お店にはない特殊な兵器やアイテムを作ってくれたりする。



パーツセンター

⬆宇宙船に搭載する武器、つまり砲塔やロボットなどを売買するための店。



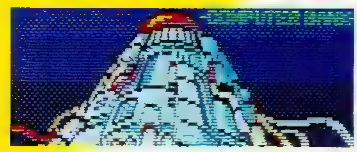
シップセンター

⬆パーツではなく船自体を売っているところ。大きさによって燃料消費や荷の搭載量が違う。



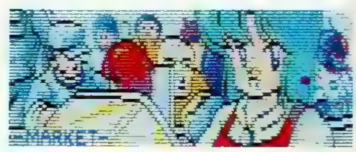
ギルド

⬆貿易商人(トレーダーという)が集まる店。ここでは、いろいろな情報が聞けるぞ。



コンピュータ・バンク

⬆７つの惑星や人工惑星などについての情報を聞かせてくれる。ただし、有料。



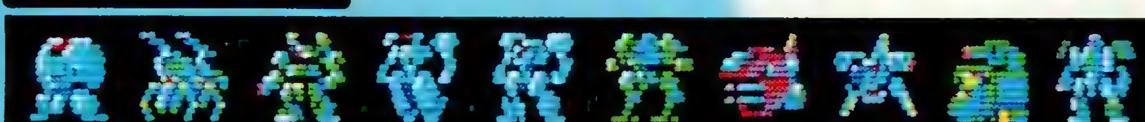
マーケット

⬆貿易における商品となるコンテナを売買する店。価格は変動相場制なのだ。

バトルモード



スペースモード、プラネットモードで敵(とは限らないけど)と遭遇すると、このモードに入る。戦闘は船に装備してある武器(砲塔)からの攻撃と、搭載してあるロボットからの攻撃の２種類があり、同時に両方を使うことができる。砲塔といっても防御用の物もあるし、ロボットも宇宙用、地上用、両用があるなど、バラエティー豊かだ。



⬆艦に搭載するロボットたちの一部。ロボットには地上用、宇宙用、両用があり、時と場合に応じて、どれを出撃させるか決めるのだ。



⬆こちらは艦の固定武装となる各種砲塔の一部。砲塔といっても、ビーム砲やキャノン砲に限らず、対ECM装置など、防御用のものもある。

殺しのドレス

まるで火曜サスペンス劇場のようなノリのアドベンチャーゲームが『殺しのドレス』だ。プレイヤー登録機能、つまり、ゲームの登場人物を好きな名前に代えてプレイできる機能がついている。画像取り込みやアニメーションでグラフィックもリアル。ちょっぴりエッチなシーンもあるぞ。



アドベンチャー

登場人物に名前がつけられるぞ



主要人物のほか、脇役にまでネーミングができる。特に脇役の場合は、名前をつけた人物がどこで登場するのか、プレイしてみるまでわからないのだ。



近頃、ジックリと考え込むアドベンチャーゲームが少ないんじゃないの？とお嘆きのアドベンチャーファンの皆さま、お待たせしました。

コマンド入力は、テンキーを使用した選択方式。アクションは一切なし。脳みそを絞るように推理する、オーソドックスなアドベンチャーゲームが登場した。それがこの『殺しのドレス』だ(映画ファンの人は、同名の映画を思い出したと思うけど、あれとはまったく関係がない。念のため)。

主人公は21歳のフリーアルバイター、明。ま、早く言えば毎日ブラブラしているわけ。現在、プレスライダーのアルバイトをしている。趣味はバイクと推理小説を読むこと。好奇心は人一倍旺盛だが、今はもっぱら恋人のボディーが最大関心事。と、ごくごく普通の現代青年だ。

今日もバイトを終え、夜遅くひとり暮らしのアパートにご帰宅。すぐさま寝てしまった。ところが夜中に電話で起こされてしまう。一番仲の良い友人、悟からだ。なんと、中学の同級生、誠の恋人かおりが殺されたという。全裸で、しかも小指を切断されて……。

この事件を皮切りに、明の身辺には死体がゴロゴロ。誰が殺人犯なんだ!?

で、プレイヤーは主人公、明となって犯人を捜すのだ。ただし、明は何の権限も持たない、たんなる一般市民。警察も協力してくれない。捜査中に降りかかる火の粉も、自分ではらわなければならないのだ。たとえ犯人を追いつめたとしても、窮鼠猫を咬む、明の恋人をターゲットに、反撃してくるかもしれない。



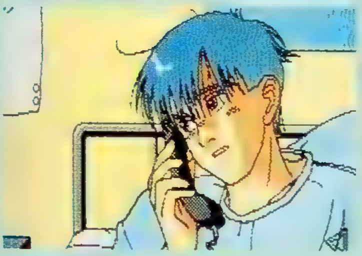
主人公のまわりで次々と起きる残虐な殺人事件。犯人の正体が、おぼろげながらわかっても事件は解決しない。恋人にまで魔の手が……。無事に、彼女を救出できるのか!?





恋人が危ない!

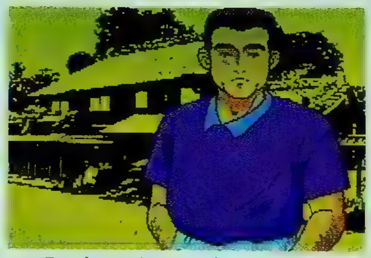
登場人物のご紹介。この中に次の犠牲者が……



⬆主人公、明

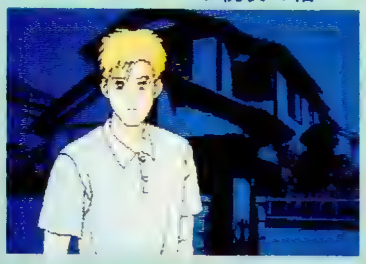


⬆広美

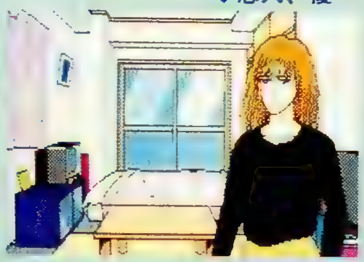


⬆明と悟の友人、竜二

⬇親友の悟



⬇恋人、優



ここに紹介しているのは、本来の名前。もちろんこのままプレイしてもよい。でも、自分の好きな名前につけ代えることもできる。あこがれの彼女の名前を恋人役に、イヤな奴の名前を殺されそうな人間につけ直したり(ク、クライかなぁ)、といろいろ楽しめそうだ。この他の登場人物は、悟のガールフレンド今日子、竜二の恋人の涼子、そして第1の犠牲者かおりとその恋人、誠など。主人公は21歳、一番若い人物でも17歳という年齢設定のせいか、アダルトっぽいシーンもあるぞ。

だからこのゲームは、犯人が判明しても、それで終わりではないのだ。その後が問題。たんなる、犯人捜しのゲームじゃないことに注目してほしい。

もうひとつの注目点は、主要登場人物など12人まで、自由に名前をつけられること。主人公を自分の名前にして、恋人はあこがれのあの娘、で友人はあいつとあいつなんてことができるのだ。また、端役の証人Aとか通りすがりのおばさん、などにもネーミングが可能。ただしこの場合は、3人までと制限つきで、しかもこの3人の名前が誰にふりあてられるかは、プレイしてみないとわからない。でてきたときのオタノシミなのだ。

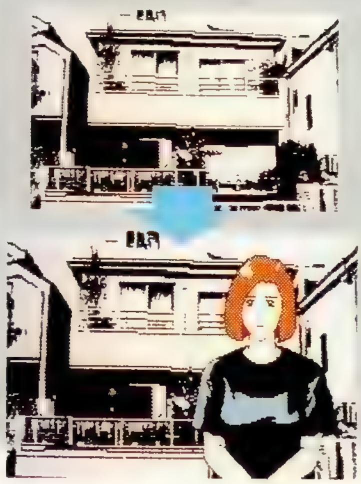
自分だけのオリジナルな名前の人物が、ゲームの中で泣いたり笑ったり。これだけのことで物語を身近なものにし、登場人物にも存在感を出し、ゲームをリアルに見せているわけだ。アイデアの勝利である。

グラフィック面では、風景にできるだけ画像取り込みを使っていて、ここでもリアルさを強調。また、アニメーションも随所に取り入れられている。

事件が残虐な連続殺人事件だけあって死体の描写もリアル。でも、会話にはユーモアがあるしノリも軽い。火曜サスペンス劇場みたいな感じだ。ちょっぴりキワドいシーンもあるしね。

しかし、この『殺しのドレス』、犯人がわかっても、エンディングを見るにはとっても苦労する。とにかく、頭を使って謎解きをしたいっていう人にピッタンコのアドベンチャーゲームだ。

画像取り込みが、物語に現実感を与えているのだ

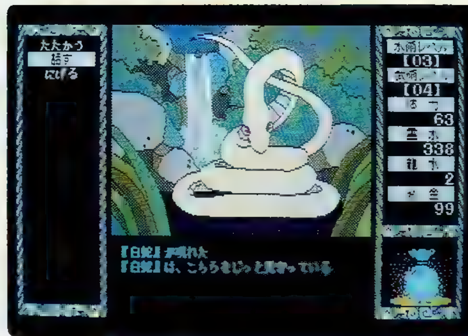






水龍士

完璧な世界構築がステキな『水龍士』は、ソフト屋しゃんばらのデビュー作。新人とは思えないくらいのシナリオの奥深さは、老舗のソフトハウスにも負けない。近頃、久しく味わえなかった正統派RPGも、これからが勝負なのだ。

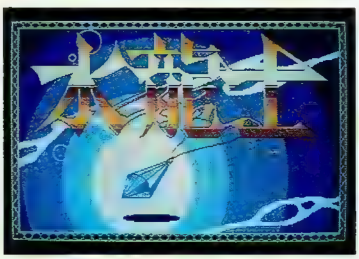


RPGは正統派タイプがいちばん、やっぱファンタジーものじゃなきゃね、というRPGファンのみなさん、お待たせ。この水龍士は、そんなキミたちにピッタリなゲームなのだ。

水の国ソルティア。四方を険しい山山と海に囲まれた陸の孤島――これが水龍士の舞台だ。ソルティアは〝水術〞といわれる秘教的な独特の技術を基礎に、高度な文明を築き上げた平和な小国だった。

水術とは、生命力がしみ込んだ特殊な水〝霊水〞の力を借りて、人間の生活に応用しようというもの。水術のエキスパートは〝水術士〞という資格を持ち、さらにその中の師匠格の水術士は、〝水龍士〞という称号で呼ばれている。

ところが、静かで豊かなソルティアにも、次第に黒い霧がおおいかぶさっていたのだ。水術士の一部に邪悪な精神を持つ者が現われ、水術を私利私欲のために利用し、霊水を〝悪水〞に変え、



⬆水龍士のタイトル画面。清らかな水の流れと同じように、透きとおった雰囲気なのだ。



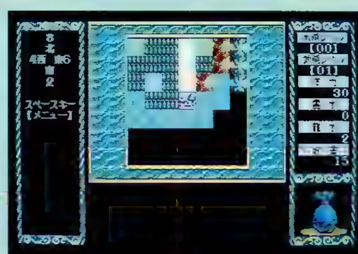
粘糸虫



黒水術士

ソルティア国は海に囲まれた美しい国だ

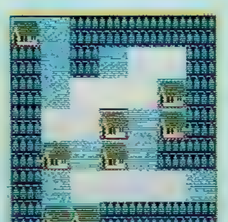
ソルティアには、いくつかの町や村、山、川、湖などが点在する。昔は、自然の恩恵を受けた豊かな国だった。



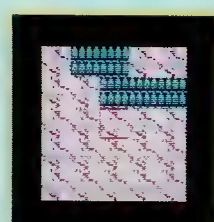
⬆ルルアの町。ソルティアの南の隅に位置する。ゲームはこの町から、スタートする。



⬆ルルアの北にある、ブラの池。ゲーム序盤では、必ず立ち寄るようにしよう。



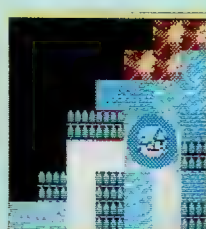
⬆ボタクの村。ルルアの西、ソルティアを流れるネム川河口にある、さびれた村。



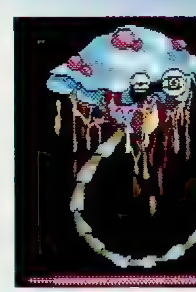
⬆グブログ熱水泉の蒸気によってできた、幻霧地帯。視界が悪く悪水生物の巣窟。



⬆ネリドにある塔の内部。何階建てになっているのかは不明。古いものらしい。



⬆ソルティアの北にあるネリドの町。クーヤル湖の中洲にある、水上都市だ。



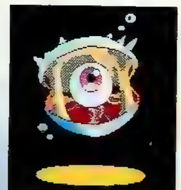
腐りくらげ

※画面写真は開発中のものです。


頭脳ガニ

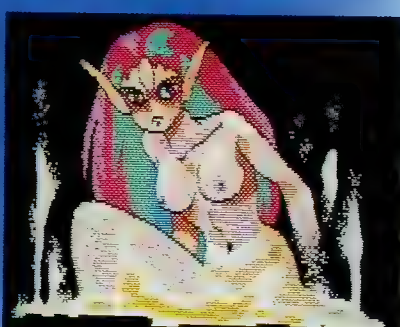

刺水人


悪水


目貝

黒水術によって操られる生き物

黒水術は、水辺に棲む生き物たちを、恐るべき悪水生物に変えてしまう。悪水生物を殺すと元の霊水が手に入るが、それを売って金を稼ぐのが刺水人。プレイヤーは霊水を集めることによって、水術を習得できる。


砂女

裏の水術"黒水術"を編み出す。

ソルティアは、見るも無残に荒廃していく。人々の心はすさみ、かつての美しい小国も、今はまったく、見る影もない……。

長々と書いてしまったが、ゲームはここから数年後、というところから始まる。キミはソルティアにあるルルアで生まれ育った少年だ。これから先のキミの冒険には、このバックグラウンドストーリーが、非常に大事な意味を持つ。キミの置かれている立場、やらなければならないことは、ソルティアの歴史と無関係ではない。

が、ここですべてを書くのはよそう。なぜキミが旅に出なければならないか、どこにいけばいいのかは、ぜひともキミ自身の手で探ってみてほしい。

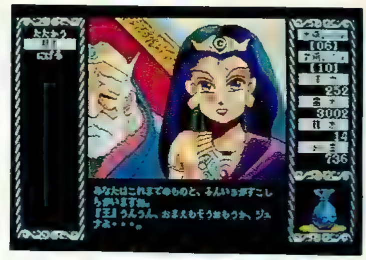
ソルティアには、ルルアのほかにネリド、タルアなど数個の町と村、山地、砂漠などが点在する。これらの場所を歩き、情報を集め謎を解く。黒水術士によってめちゃめちゃにされてしまったソルティアだが、そんな自国の状態に心を痛めている人々は、キミの旅を助けてくれるだろう。一刻も早くそうした人々と会い、旅の目的や方法を見つけ出すように。

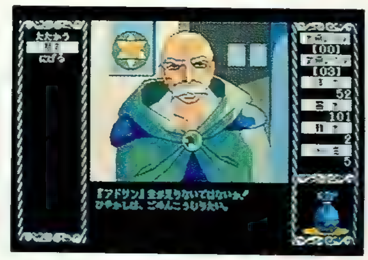
水龍士のグラフィックは、マンガ家の松田紘佳(ひろか)氏によるもの。背景はもちろん、キャラクターデザインも、同じく松田氏が担当した。松田氏ならではのタッチの絵と、目もさめるような色使いは、水龍士のゲーム世界をグッと盛り上げてくれる。モンスターたちの不気味さ、個性的な登場人物は、見てるだけでもソルティアのイメージが、伝わってくるはずだ。

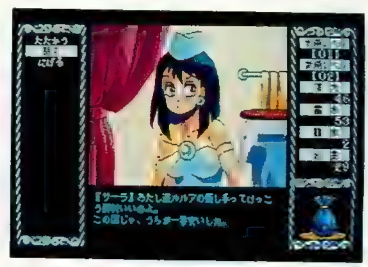
冒頭で書いたバックグラウンドストーリーは、実はほんの一部。本当はこの5倍くらいものボリュームと、緻密に構築された世界を持つ。最近では珍しいくらいに、しっかりした世界設定がなされている。

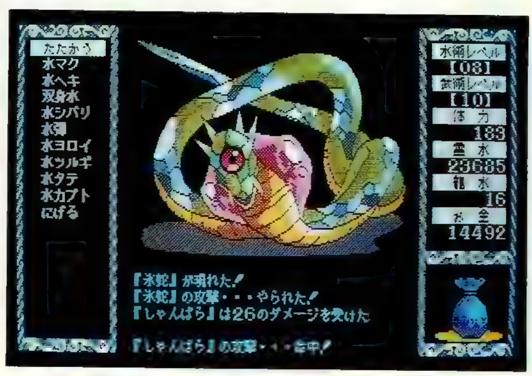
正統派RPGとは、ゲームスタイルのことだけを指すのではない。よりリアルに、より深く掘り下げられたゲーム世界こそが、正統派RPGの醍醐味。水龍士ではそんな醍醐味を、知らず知らずのうちに味わえるのだ。

水龍士をプレイする上でのキーワードは、"水"だ。キミも思いきって、水龍士という大きな流れに、身を投じてみよう。その深さに、驚くに違いない。


↑ソルティア国王と、その后。城では、ソルティア民衆の苦しみとは無関係な生活が……。

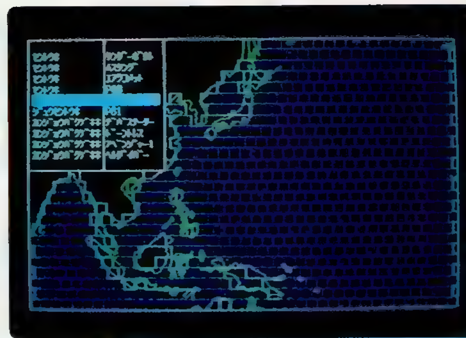

↑水術士のひとり。水術士学校で水術を教えていたが、世をはかなんで隠遁生活を送る。


↑サーラ。水術士と一般患者の、ケガや病気の治療を担当。お医者さんみたいなものだ。



↑戦闘シーン。武器で戦ってもいいし、水術で戦ってもいい。水術は霊水がないと使えないので注意。十数種類の水術をうまく使おう。

太平洋の嵐



G・A・Mは、ビジネスソフトを主に手がけてきた会社だ。そのG・A・Mが持てるノウハウを駆使して、とんでもないシミュレーションゲームを完成させてしまった！　その名も『太平洋の嵐』。防衛大学の研究室や元日本軍の方の協力をもとにした、膨大なデータ溢れるゲームなのだ。

■G・A・M
12,800円(5D・4枚組)
■12月8日発売予定

シミュレーションとは何だ！　お星様に聞いてみても分からない。先生に聞いてみても、三省堂の新明解国語辞典第三版をみても分からない。あー、どうしたらいいの、オイラは。

と、毎日を悶々と過ごしているような人は、『太平洋の嵐』をプレイするといいだろう。このゲームこそシミュレーションゲームの、そのものズバリの実物大なのだ。では、そもそも『太平洋の嵐』とは、どんなゲームなのか。

ひと言で言って、これは太平洋戦争を扱った戦略級のゲームなのだ。プレイヤーは日本軍を率いて、広い太平洋を縦横無尽に駆けめぐることになる。当然、設定が太平洋なだけに、海軍がクローズアップされ、島づたいの補給路をめぐる戦いが戦局を左右することになる。さて、ここで話を冒頭に戻し、なぜ、このゲームがシミュレーションゲームの典型、と言ったのかについて説明しよう。実はそのことが『太平洋の嵐』の最大の特徴でもあるのだ。

例えば、大戦略や三國志はハッキリ言って、純粋なシミュレーションゲームとは言い難い。シミュレート化が、あまりにも大ざっぱだからだ。しかし、だからこそ大戦略や三國志はおもしろかった。ゼイ肉を落として鍛えあげた、郷ひろみのようなゲームだった。ところが、『太平洋の嵐』はまったくの逆なのだ。シミュレート化できるものはすべてやり、限りなく現実に近づくようシミュレートしまくった、筋肉ムキムキのシュワルツェネガーのようなゲームなのだ。だからこそ、シミュレーションゲームの典型であると言えるのだ。

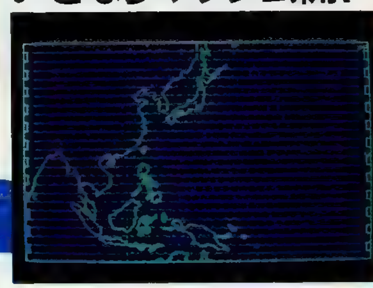
それだけに、『太平洋の嵐』の凝りか

のっけから渋い



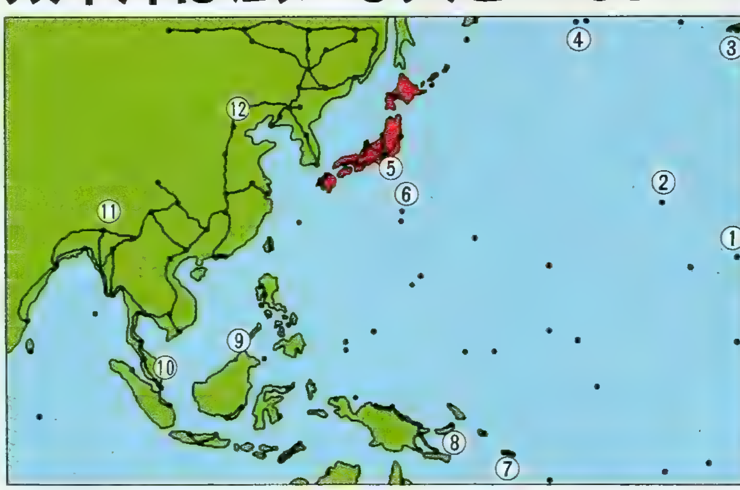
⬆開戦までの経過を伝えるシーンからゲームは始まる。中央に座っているのは、フランクリン・ルーズヴェルト大統領、だと思う。

いきなりマップ公開!



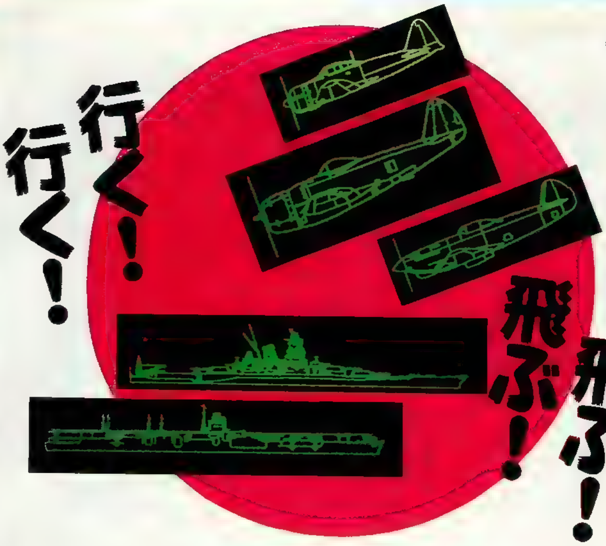
⬆これが基本画面、いわゆるマップである。赤い点は重要拠点を表わし、点を結ぶ線は交通路なのだ。

すかさず拡大 太平洋は広いな大きいな!



①ハワイ
②ミッドウェイ
③ダッチハーバー
④アッツ
⑤トウキョウ
⑥サイパン
⑦ガダルカナル
⑧ラバウル
⑨ブルネイ
⑩シンガポール
⑪インパール
⑫ペキン

⬆北にソ連軍、大陸には中国軍、南西はイギリス軍、そして、太平洋にはアメリカ軍が立ち塞がる。この四面楚歌の状態で我々はどう戦うべきか？　史実通りに南方を島づたいに攻略するか、大勝負に賭けてハワイやダッチハーバーをめざすか、いろいろな作戦が頭をよぎるぜ。しかし、どんな作戦でも、陸海空3軍の綿密な連携が必要なのだ！



行く！行く！飛ぶ！飛ぶ！やる！やる！



⬅同じエリア内に敵が存在すれば、戦闘が始まる。同時進行に近づくよう工夫された戦闘システムなので、反撃や奇襲を予測しながら戦うことが必要だ。

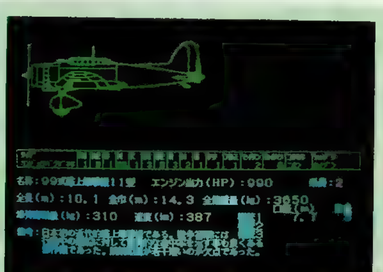
たはものスゴイ。ログイン口調で言えば、「コリマーだねーん」である(？)。まず、ユニットがハンパじゃない。太平洋戦争に参加した、軍艦や航空機はすべて実名で登場するし、開発途中で終戦を迎えた、秋水、震雷といった兵器もゲームの進行しだいで、戦線に登場することもありえるのだ。

さらに補給や生産のルールがスゴイ。南方を攻略することによって、原油やボーキサイトなどの資源が手に入るのだが、そのままではなんにもならない。輸送船団を組んで、日本や各地にある工場に持って行かなければ、ガソリンやアルミにならないのだ。原油を精製しないことには、ガソリンや重油はできず、航空機や軍艦も行動できない。ボーキサイトや鉄鉱石から、アルミや鉄をつくらなければ、航空機や軍艦を製造することはできないのだ。

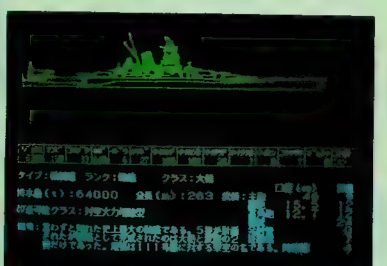
その他にも、熟練度によるパイロットの腕前のアップや、新兵器の開発、気象による影響などの細かいルールがあるが、基本的なルールは、写真についているキャプションでそれぞれについて説明しているのでよろしく。

ゲームスケールは１ターン３日で、1941年12月から1946年12月までの600ターンを戦う、実に壮大なゲームである。このキャンペーンゲームの他にも、数10ターンで終わる付属シナリオがいくつか用意されているそうだから、初めてやる時はそちらからプレイするとやりやすいだろう。一見、マニア向けのゲームのようだが、初心者でも楽しめること間違いなし。歴史の教科書の近代を読みつつ、発売を待とう！

鬼のような設定表だ！



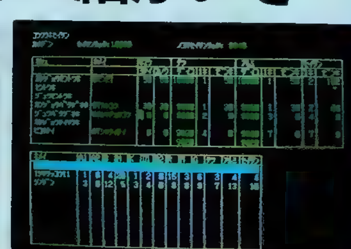
⬆航空機ユニットのデータ画面。基本的な性能表の他に、その機種を造るのに必要な資材もでている。また、備考の機種説明を読むことによって、戦闘時の参考になるかもしれない。



⬆戦記マニアでなくても、この大和の名前は知っているだろう。この大和を含め、軍艦には改造が可能なタイプがある。大和の場合、造船所で改造をすれば、対空能力を増強することができる。

いやになるくらい細かいぞ





⬆航空機の発進の時に左の画面がでる。航空機は天候や稼動率、整備兵の有無、パイロットの力量、などによって発進が制限される。右は兵器を生産している時の画面。航空機の場合、生産には鉄とアルミが必要だ。ちなみに、航空機工場は前橋と名古屋にある。

第4のユニット

『第4のユニット』は、一風変わったシミュレーションゲームである『T.D.F.』でおなじみのデータウエストの最新作。飛行機事故によって失った記憶を取り戻すべく行動する、マジメなSF、学園、超能力、美少女アドベンチャーゲームだ。



■PC-8801SR、PC-9801、FM77AV、X1 6,800円(3.5D、5D)
■発売中

データウエストといえば、T.D.F.というイメージが固まっちゃった今日このごろだけど、もともとこの会社、ず〜っとシミュレーションゲームを研究していたわけではない。『マーベラス』というRPGや『イミテーション・シティ』などのAVGなどを、これまでに作っているんだ。

そんなデータウエストの最新作が、AVG『第4のユニット』。シミュレーションであるT.D.F.はもちろん、退廃的なAVGであるイミテーション・シティともまた異なる、学園(?)SF・AVGだ。

お話の発端は、マニュアルにマンガで描かれている。 RPGやAVGなどは、プロローグやゲームの目的がわからなくちゃ始まらないけど、マニュアルにズラズラ〜ッと書かれているのを、しっかり読むのって、面倒くさいよね。それをマンガにしちゃって、抵抗なくプレイヤーにわからせるってのは、いいアイデアだね。

さて、ではストーリーの紹介だ。

プレイヤーは、昨日の飛行機事故によって、とある町の公園に放り出されていた。ひとりの男の子、優介によって介抱されたキミなのだけど、事故のショックで記憶喪失となり、自分の名前すら思い出せなくなっていたのだ！　自分の姿から、性別は女、年齢は高校生程度とわかった。そして、脳裏に焼きついた言葉、ブロンウィン……。いったい自分は誰なのか、なぜ飛行機事故に遭って、ひとりだけ助かったのか？　とりあえずは、事故を報道した新聞記者に会って、話を聞いてみよう……。

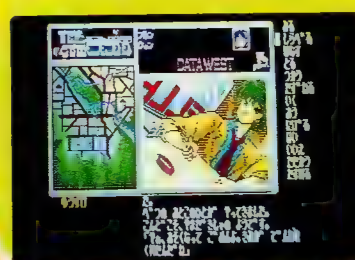
こんな感じで始まる第4のユニット。前述のように、設定はとりあえずSF、優介の学校とそれを含む町だけがゲームの舞台だ。

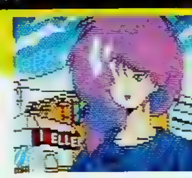
ここで展開される物語は、けっこうシリアスで、プレイしていても、けっこうノリがいい。会話(メッセージ)はごくAVGっぽく、オチャラケていないし、グラフィックも美少女＆ロリコンソフトとは違うアニメタッチで、好感が持てる。そう、お話自体はシリアスで、絵はプロジェクトA子って感じかな。わかるでしょ。

ゲームの進め方は、とくに奇をてらったものではなく、町中を歩き回り、人と会って情報やアイテムを手に入れて先へ進んでいく、というシステム。最初に持っている情報は、前述したプロローグのものだけで、移動できる場所も限られている。しかし、町中を適当に（この〝適当〟というアバウトさがいいんだ）動き、話し、調べていると、新しい情報やアイテムが比較的ラクに

事件の発端

「あたなの知りたいことを教えてあげる。あとで……」という2人は、はたして敵か味方か!?



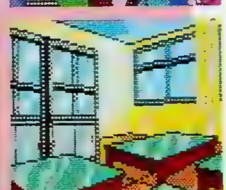


学校は大パニック

無くした記憶の手がかりを見つけようと学校へ行ってみると、なぜか本物の軍隊の戦争が始まっていて大パニック！　なのに、なぜか放送部のヤツだけは冷静なのだ。不思議!?



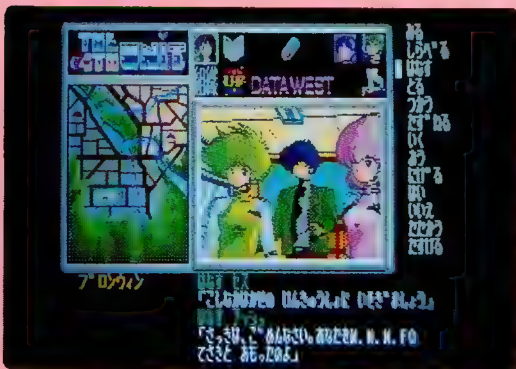






味方を得れば100人力!

主人公(名前はヒ・ミ・ツ)が属していた組織の仲間と会えば、どんな敵にだって立ち向かえるぞ!? てなこといっても、全然ヒントにはならないな。







手に入り、同時に行動可能な範囲も広くなってくる。プレイヤーに対して、とっても親切にできてるんだ。

コマンドの入力方式は、今や当然という感じで選択式になっているのだが、名詞の選択にちょいと趣向を凝らしてある。

うひゃ〜〜ゲームオーバーよん!

⬇戦いに負けると、ペチャッとゲームオーバー。



動詞はテンキーの8、2で、ズラ〜ッと並んだ中から選択するのだが、名詞は4、6で白いワクを移動させて選択する。選択の対象物は、画面左のマップ内で移動場所、上部で持ち物、中央のグラフィックで人やアイテムをそれぞれ選ぶことができる。 AVGである物を見たい時、それの名前がわからなくて、アタマにくることってあるじゃない。そんなイライラは、このゲームではなし、というわけだ。

優介の部屋から学校、町へと調査の範囲を広げていくと、なにやら怪し気な女の子たちと出会うことになる。そして、話の仕方によってはケンカになることだってあるのだ。

不幸にも争わなければならなくなると、画面は一転してバトルモードに転換される。

バトルモードでは、ドラゴンクエストなどでおなじみの「コマンドを入力したら運を天にまかせる」 方式で、戦闘が行なわれる。パンチやキックなど4つのコマンドからひとつを選び、相手方はコンピュータが操作、お互いの力とたぶん乱数でダメージが与えられるアノ方式だ。

戦いに勝つと、当然新しい展開が待っているはずだから、その前に一度セーブしておいて、勝つまでしつこく戦おう。必ずやりなさいとはいわないけどね。

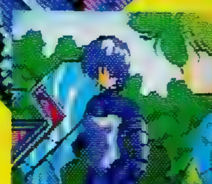
そんなこんなで紹介してきた第4のユニット、総括してみると、①絵のタッチがプロジェクトA子ノリ、②見かけとは裏腹にけっこうシリアス、③ゲームの展開や操作が親切、といった特徴を持ったAVGといえるだろう。ここまでまとめたんだから、あとの選択は、キミの好み次第だね、うん。



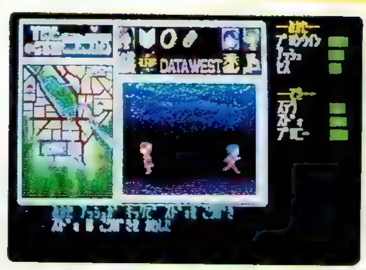
⬅男の子の指先に注目!? これこそ最重要ともいえる(かもしれない)アイテムだ。

悪玉だってカワイイちゃん!





プロジェクトA子の敵役、B子の例を挙げるまでもなく、SF学園モノ(!?)では、悪玉だってカワイイに決まってるのだ。

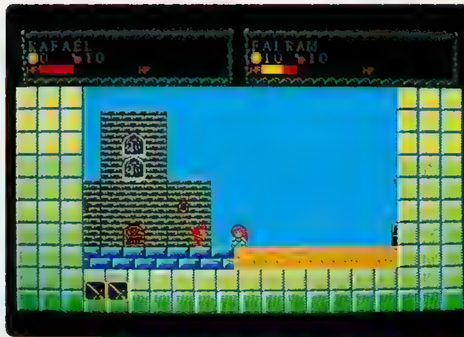


⬆敵に出会ったら、戦うことだってある。戦闘モードはコマンド選択式なんだよね。

Euphory

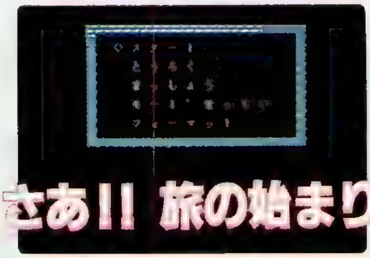
ユーフォリー

PC-8801対応のゲームが氾濫している中、X1ユーザーは、常に移植待ちというツライ思いをしてきた。その憂き目を晴らすときが来たぞ。この『ユーフォリー』はX1専用ゲームなのだ。X1ユーザーである君が、まず遊んでくれ。



アクション・ロールプレイング





⬆左はタイトル画面。ラファール、ファルラム兄妹の姿がかわいい。スペースキーを押すと、メニュー画面(右)が現われる。初めてゲームをする場合は、"登録"を選んで2人分のキャラを登録しよう。

兄、ラファール。15歳。星と音楽を愛する、心優しい男の子。暴力は嫌いで、フルート系の楽器を得意とするのは、父親ゆずり。

妹、ファルラム。13歳。おてんばで利発な女の子。占いや魔法の類いに並々ならぬ興味を持つ。

『ユーフォリー』はこの2人の兄妹が主人公の、アクションRPGだ。兄妹は病気の母を救うため、母の生まれた国へと旅を続けるうちに、不思議な出来事に巻きこまれていく。宗教も絡んだ、ちょっと危険な香りのするシナリオなのだ。

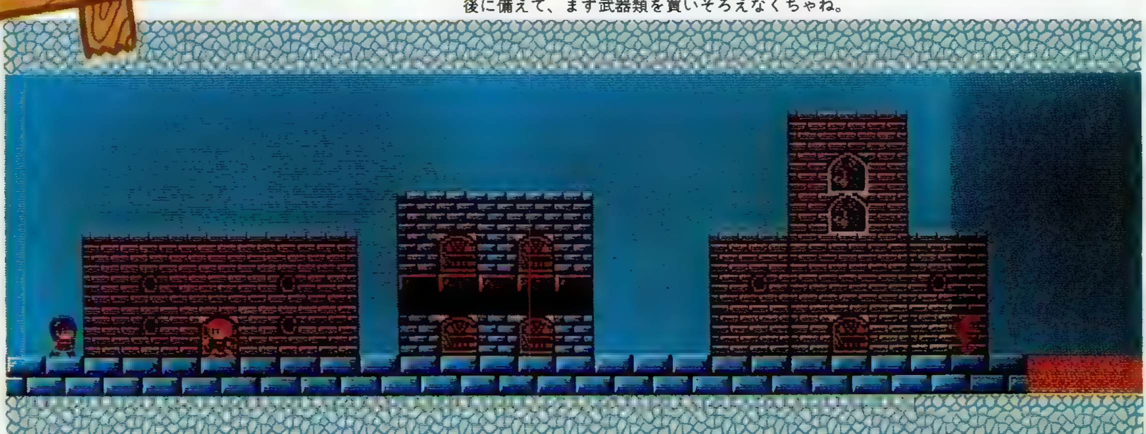
ゲームは全部で5つのエリアに分かれている。エリア1は、主人公たちの住む国、バスク。信仰の自由を保障されている、商業国だ。エリア2は、バスクの友好国、トップ。ここも信仰は自由で、貿易がさかんなところ。エリア3は、山賊やモンスターの住む無法地帯、ネガティブゾーン。エリア4は、無宗教で社会主義の国、ベルテス。ダミアへ抜ける唯一の国だが、現在ダミアとの国交は断絶状態なのだ。そしてエリア5のダミア。兄妹の母の生まれ故郷で、ダミアム教を信仰している国。ベルテスをはじめ、他の国とあまり関係を持っていないナゾの国である。ここに来れば、きっと母の病気を治すヒントをもらえるにちがいないのだ。

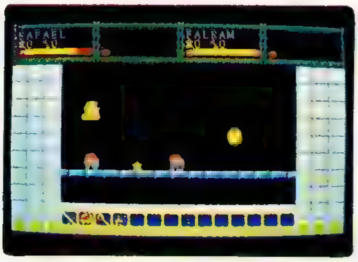
これらのエリアが、陸、海、空にちらばり、兄妹はいろいろな手段を使ってそこを旅するわけだ。だけど、このマップはやたら広い! 1エリアは、約500画面で構成されているから、ゲームの全体マップは2,500画面以上(!)にもなる。兄妹間の協力なくして、こんな広い世界をつき進むのは、まず不可能だぞ。

ユーフォリーのグラフィックは、その神秘的なシナリオの印象とはうらは

地上ステージ

⬇地上は比較的、敵キャラが少ない。建物の中に入って、人と話をし、情報を得よう。今後に備えて、まず武器類を買いそろえなくちゃね。





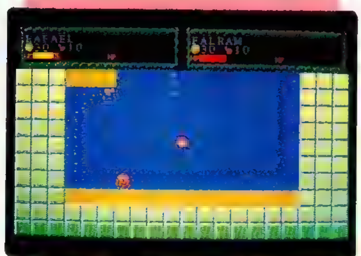
⬆星の武器で、バシバシ攻撃だ！



⬆水の面への入り口だ。飛びこめ！



⬆空中シーン。手順を踏まないと行けない。



⬆中はこんな感じなのだ。ブクブクブク…。

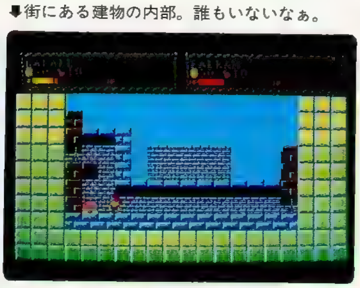
らに、ご覧のとおりとてもかわいらしいもの。二等身のキャラクターがちまちま動き、ぴょんぴょん跳ね回っている姿には、何のかげりも感じられない。敵キャラも、雲の上からかみなりを落とすかみなり小僧とか、地面からいきなり出てきて、チャッと指であいさつする背広姿のセールスマンとか、コミカルなものばかりだ。BGMも明かるく軽快なアップテンポ曲。8重和音FM音源対応だから、かなり質の良い音を約束してくれるぞ。

ラファールとファルラムは、基本的には、2人いっしょに旅をする。だから、当然2人同時プレイが可能なのだ。2人でプレイすると、相手の頭をふみ台に高いところまでジャンプできるし、戦闘は楽になるし、いいことずくめ。でも、2人の間の距離をある程度に保っておかないと、スクロールが止まってしまう。つまり、一方のキャラクターが画面の隅で立ち止まってしまうと、もう一方のキャラクターが先へ行こうとしてもスクロールしてくれなくなっちゃうのだ。それに、一方が建物の中に入ったら、もう一方も入らないと画面は切り替わらない。2人プレイになれていない人は、その辺でちょっと戸惑うかもね。

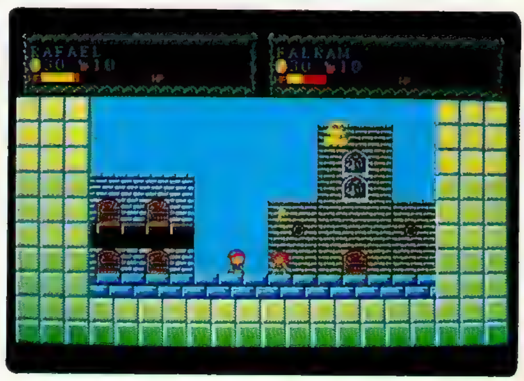
このゲーム、ジョイスティックにも対応しているから、キーボード操作がどうも苦手で……という人でもだいじょうぶ。安心してプレイに臨んでくれ。

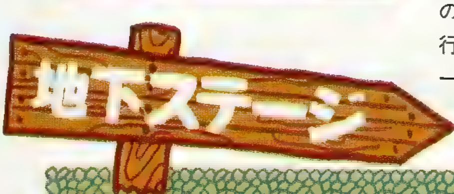
こんな魅力が満載のユーフォリー。X1ユーザーの君は、今から指がウズウズしてるんじゃないかな。PC-8801ユーザーに見せびらかしちゃおうぜ。

⬇街にある建物の内部。誰もいないなぁ。



⬇頭上からカミナリを落とす敵。これに当たるとHPが激減だ。





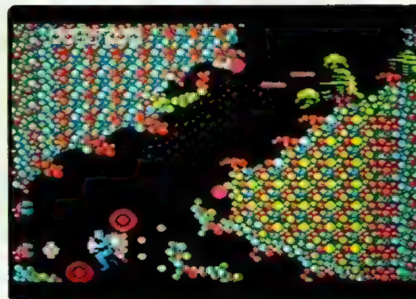
⬇かなり広くて迷いやすいダンジョン。どのハシゴを選んだらいいのだろうか。



反生命戦機 アンドロギュヌス

ANDOROGYNUS

年末年始に向けてソフトハウスが新作を発表する中、アクションゲームの雄日本テレネットからは、2本のソフトが発表された。そのうち1本が、『反生命戦機 アンドロギュヌス』。スクロール、ビジュアル、サウンド。力の入れようは尋常じゃない!



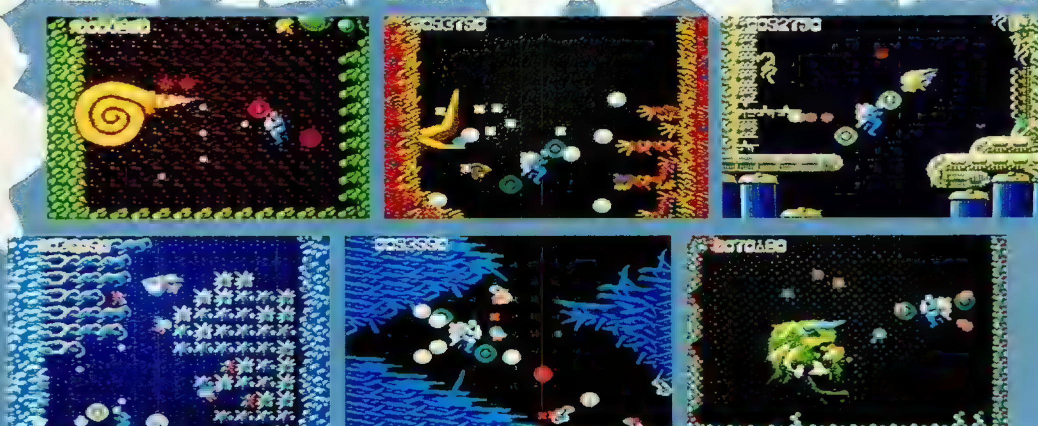
アクション
■日本テレネット
■PC-8801SR、MSX2
[illegible]
■[illegible]

アンドロギュヌス——両性具有。そのタイトルが示すとおり、このアンドロギュヌスは男と女、2人の主人公キャラクターが登場する。2人は別々な存在ではなく、ひとつの生命体が、男から女へと変身。1個の肉体に、同時に2つの性が宿っているのだ。

舞台は超新星ウルド。反物質の残がいどもが群れをなし、地中深くでは奇怪な反物質生命体が、全宇宙を支配する日を待ちながら、確実に成長をとげている。

そんなたくらみを阻止するために作り上げられたのが、アンドロギュヌスだ。反生物を破壊する攻撃本能が植えつけられた、生まれながらにしての戦闘機械。しかしアンドロギュヌスには、人間の記憶・意識素子がすりこまれ、自分は反生命物質体であるという自覚が、まったくない。

アンドロギュヌスは飛び立った。ウルド星を壊滅させ、われわれの前に再び現われる日は来るだろうか……。

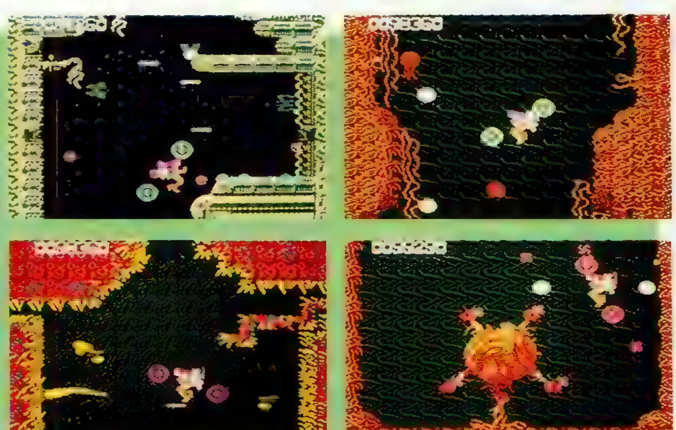


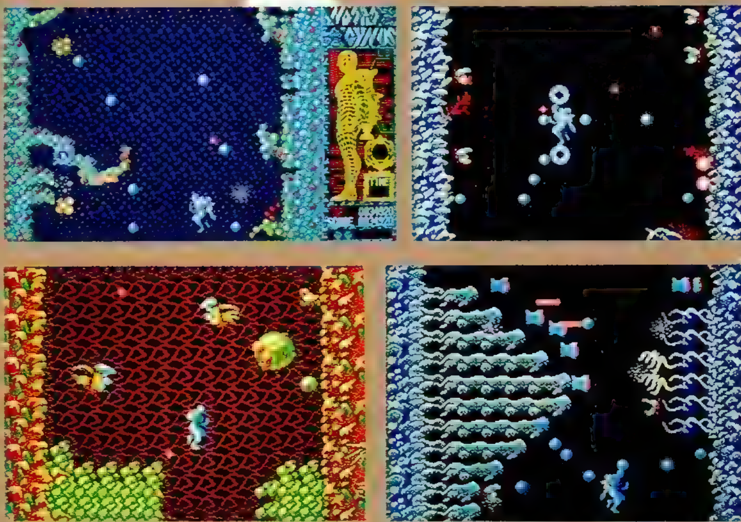
⬅この6枚の画面写真は、MSX2版のもの。ちょっと暗めの色使いが、雰囲気出してるぜ。ステージラストのデカキャラは、動きかたのパターンをつかんで、攻撃するのがコツ。ほんの少しの間があるはずだ。

美しきアンドロギュヌス!

⬇➡ステージ6クリア一後、アンドロギュヌスは女性に変身する。ビジュアルシーンを見てビックリ。まるで映画みたいだ。変身後は、女性のアンドロギュヌスが主人公になる。



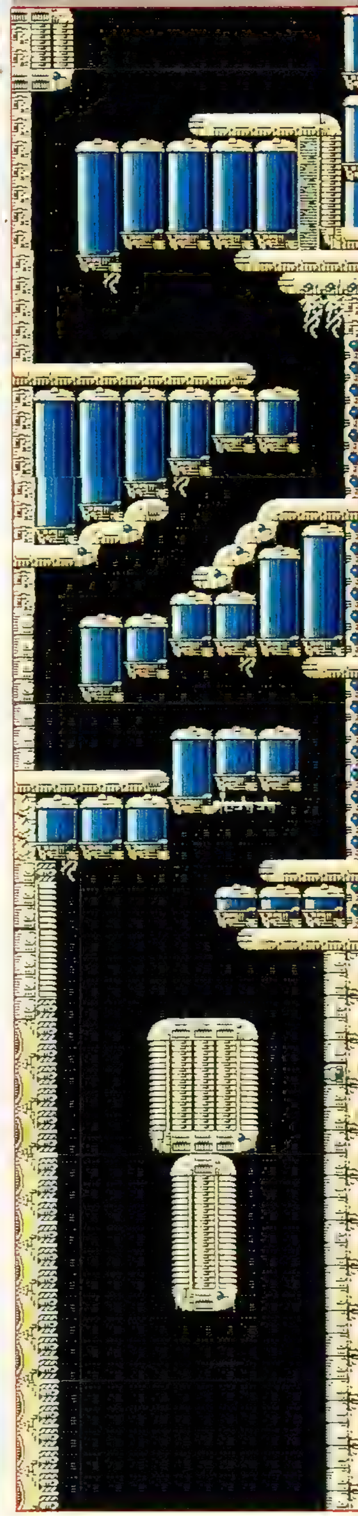




⬆こちらPC-8801SR版。レベルアップすると画面右側のモビルスーツに、徐々に絵が描き込まれる。最高レベルにまで達すれば、めでたく完成となるわけ。一目で自分の状態がわかる親切設計。

上から下へスクロール

⬇背景グラフィックの美しさ、細かさは、他に類を見ない。ステージ4の、とくに美しいところだけを、抽出してご紹介しよう。



アンドロギュヌスは、上から下へスクロールするシューティングゲーム。上から下へ、というアイデア自体もおもしろいが、なんといってもすばらしいのはスクロールのなめらかさ。ズリッ、ズリッと地下へ降りていく感じが、よーく伝わってくるのだ。これまでのテレネット作品のスクロール技術集大成といった雰囲気で、コイツはこの冬、話題を集めること間違いなし！

ステージ数は全部で13ステージ。ステージ1から6までは、男性版アンドロギュヌスが主人公。ステージ7から最終ステージまでは、女性版アンドロギュヌスが登場だ。

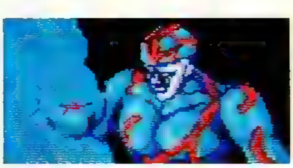
ステージ6とステージ7の切れ目、アンドロギュヌスが変身する場面では、テレネットお得意のビジュアルシーンが盛り込まれている。このビジュアルシーンは、とてつもなくショッキング。迫力とか美しいとかを通り越して、アニメーション映画を観てるような錯覚にとらわれてしまうほど。完成度100パーセントのシーンだ。

主人公キャラクターには、5種類3レベルの武器が与えられている。さらにBP（バック・ポラライザー）と呼ばれるオプションやバリアを装着すると、より強力な攻撃体制ができあがるというわけ。画面上方から降りてくるパワーアップユニットを取っていって、可能なかぎりレベルアップするべし。

各ステージラスト、地底には反生命物質体の親玉であるデカキャラが待ちかまえている。時間内に倒さないとゲームオーバーになってしまうから（PC-8801SR版のみ）攻撃あるのみ！

テレネットゲームのサウンドが楽しみ、というサウンド派の人にも、アンドロギュヌスは満足してもらえる出来だ。これまで以上に重厚なBGMは、ゲーム中、ビジュアルシーン問わずふんだんに使われ、信じられないくらいのカッコよさ。今回も、しっかり用意されたCDモードで、BGMだけ、しかと堪能するのもいいね。

ちょっぴりサイバーパンクっぽいノリの感じられるアンドロギュヌスは、SFシューティングゲームのニュータイプと言えるかもしれない。未体験のままで、済まされるはずはないのだ！



⬅ゲーム中盤のビジュアルシーン。ステージ1から6までの戦いで、疲れちゃったみたい。

➡オープニングビジュアル。筋骨たくましいアンドロギュヌス誕生の瞬間。グッとくるね。



プロ野球FAN

テレネット・スタジアム



シンプル・イズ・ベスト！　野球ゲームはとにかくシンプルなのがいい。投げ、打ち、走り、守る。単純に、試合にのめりこめるもの。そんな、誰もが望んでいた野球ゲームも、ついに日の目を見るときが来た。さあ、みんなでこの興奮をわかち合おう。

もう、何もグダグダ言うまい。正真正銘、『プロ野球FAN』は純粋に野球を楽しむためのソフトなのだ。

このソフトでは、ピッチャー投球時には、キャッチャー側から見たアングルを採用。ファミスタに代表されるように、やはりこの視点が、いちばんわかりやすいしおもしろい。

バッターが球を打つと、グワーンと画面がスクロールして、球の飛んだ方向を表示する。テレネットならではのスクロール技術(?)のおかげで、なめるようなスクロール！　プレイするほうも、張り合いがあるね。

参加チームは全部で13球団。そのうち1球団は、プロ野球FANオリジナルのテレネットチーム。どんな選手を集めているかは、あとのお楽しみ。

初めてプレイするときは、全選手とも打率、防御率といったデータは、'87年のプロ野球選手のものが入っていて、試合を消化するごとに、データが加えられていく。

プロ野球FANには、3つのモードが用意されている。まず、ひとりで遊ぶときの勝ち抜き戦。13球団の中から1チーム選び、弱いチームから順々に試合をしていく。最終チームに勝てば、キミのチームはみごと優勝！　最強チームとして認められるというわけ。

野球好きな友だちがいたら、ぜひとも2プレイヤーモードに挑戦すべし。おのおの好きなチームを決めたら、試合開始だ。ここでは3ゲームマッチ、3試合して2試合先に取ったほうが勝ち。相手がいないときはひとりで遊ぶしかないけど、2人で対戦してこそ野球ゲームの真価が発揮される。思う存分、グラウンドを駆けまわってほしい。

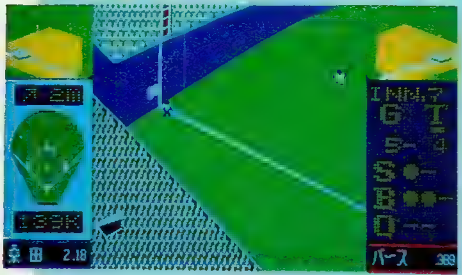
3つ目のモードは、ホームラン競争だ。ピッチャーを選んだら、決められた投球数のうち、何本ホームランを打ったかを競う。この場合はひとりでも2人でも、あるいはそれ以上の人数でも参加できる。試合とは直接関係はないが、気分をもりたてるアトラクションとして、いろんな利用方法があるはず。工夫して楽しんでしまおう。

試合中、守備側にまわったとき、守備位置をシフトしたいと思うこともあるよね。プロ野球FANは、そうしたキミたちの気持ちに、しっかりと応えてくれる。前進、バック、左・右シフト。それぞれ必要なものに、いつでも変更できるのだ。もちろん、選手交代、盗塁といったコマンドも用意されている。実際に野球をしてるのと同じ感覚で、遊べちゃうんだ。

これは、数々のビジュアルシーンに



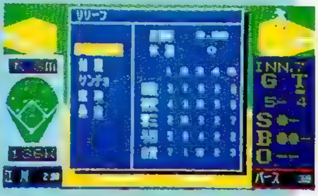




⬆画面がスーッとスクロールして、打球の飛んでいった方向を表示してくれる。写真中央は1塁側から見たところ。写真下は3塁側スタンドから、レフト方向を見たところ。打球にはちゃんと陰影もついているのだ。



⬆先発ピッチャーを選ぶ。データには体調なんていう項目まである。



⬆ピッチャー交代。各選手の過去5試合の成績を表示してくれるのだ。



⬆こちらは代打。成績はグローブマーク、ホームランマークなどで表示。

も生かされている。球場の電光掲示板に出てくるアニメーションやコマーシャル、ファンのエール交換といったことまで組み入れられているのだ。効果音もふんだんに使われているから、いやが応にも気分が盛り上がってくるぜ。

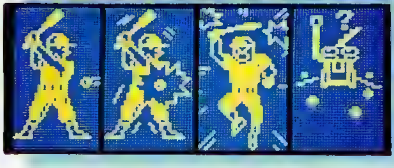
シミュレーション性にだけ力を入れた野球ゲームもいいけど、自分のからだ(!?)を動かしプレイするほうが、格段におもしろい。何人かの友だちと組んで、リーグ戦を開催するのもいいね。

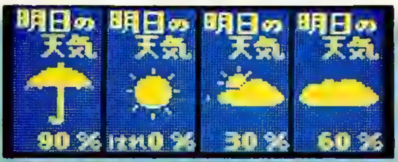
シーズンが終わって楽しみがなくなっちゃった、なんて思ってたプロ野球ファンは、これから毎日プロ野球FANでウップンをはらすこと。こういうソフトを、ボクたちは待っていたんだ！

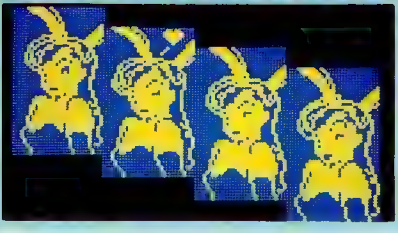


⬆守備位置のシフト。前進、後退、左、右、どれかを選んで決定すれば自動的に移動する。



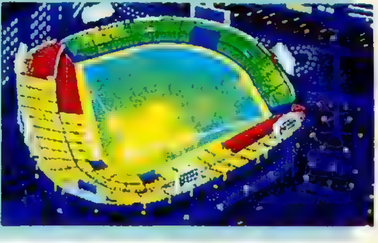






雰囲気を盛り上げる脇役だ

プロ野球FAN自慢の、スタジオ・エフェクト。回が変わるときは4コマアニメーションやコマーシャル。ゲームセットのときは夜の球場の空撮、と凝りに凝っているのだ。



ハイハーイ！ こちら、MSX2テレネット・スタジアムですぅ

PC-8801SR版からやや遅れて、MSX2専用版も年内には発売される。内容はPC版とほとんど同じ。ルールだって同じだ(当たり前か)。

提供メディアは2メガROMということなので、手軽さ、気軽さの点で非常にうれしいところだ。

MSX2専用版ということで期待されるのは、やはりグラフィック、スクロールの美しさだろう。ここに掲載してるのは開発中の画面だが、製品版ではさらにグレードアップしたものにお目にかかれるに違いない。

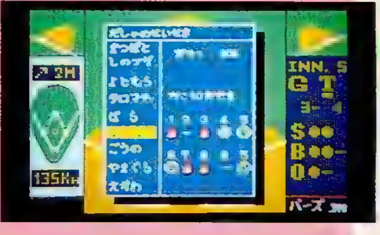
テレネットでは、プロ野球FAN用のさまざまな拡張ソフトを出す予定らしいので、野球ゲームの定番ソフトとして、野球ゲームファンだったら揃えておくといいかもね。

ところで、プロ野球FANのホームグラウンドは、サブタイトルにあるテレネット・スタジアム。この球場は国内の某球場をモデルにしたもの。

そういえば昔、そこにナイターを観にいった思い出があるな。初デートでね。何があったかは忘れたけど、新浦がホームランを打ったことだけは覚えている。試合が終わったあと中華料理を食べようと思ってたのに、なぜかマクドナルドでビッグ・マック食べちゃったんだよね。

今思えば、なんて間の抜けたデートだったんだろうと赤面しちゃうぜ。あの子、今ごろどーしてるのかなあ。





⬆⬇こういった選手データ画面も、PC版と同じである。漢字は使用されない。やはり野球ゲームは、単純なものほどのめり込む。

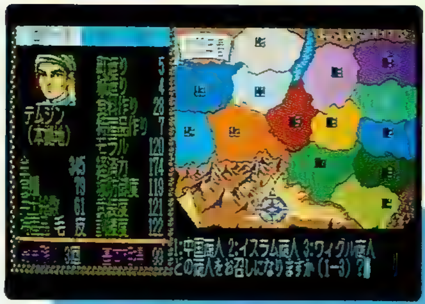






⬅⬆⬇MSX2版の画面。PC版とは、ちょっぴり雰囲気が違う。スクロールもなめらかだ。野球がヘタな人は、プロ野球FANで練習を積んでおくと、いつか役に立つ日も来る(かなあ)。

蒼き狼と白き牝鹿
ジンギスカン



『信長の野望・全国版』に続いて、大幅なお色直しがされたのが『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』だ。基本的なゲームシステムは同じでも、前作をはるかに凌ぐ完成度の高いゲームだぞ!!



「上天より命ありて生まれたる蒼き狼ありき。その妻なる白き牝鹿ありき。大いなる湖を渡りて来ぬ」ドラマチックな情景を連想させるイントロで始まる『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』は、歴史の１シーンにおける人間模様をシミュレートしたゲームだ。

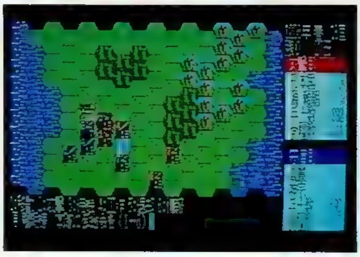
舞台はモンゴル平原。若き狼テムジン(ジンギスカン)と美しい妻、そして４人の将軍候補が大陸の覇者を目指す。プレイヤーはテムジンとなって、大平原を疾駆するのだ。１ターンは３ヵ月で、春夏秋冬のシーズンごとに３個ずつのコマンドを実行できる。15種類のコマンドはすべて族長のテムジンが出す命令という設定だ。このへんは光栄の他のゲームと同じだし、コマンドの内容も似たものになっているので馴染みやすいだろう。

登場するキャラクターたちには、彼らの能力を示す、年齢、統率力、判断力、企画力、説得力、体力、武力などのパラメータを持っている。コマンドを実行するとこれらの値が減少する。たとえば、臨時徴収をするには統率力10と説得力10が必要で、どちらかが10未満しかないと命令できないのだ。そういう場合は訓練コマンドで自己修練をせにゃあいかん。

戦争が始まると、ヘックス画面に切り換わり、どちらかの大将が死ぬか、兵糧が無くなるまで戦闘は続く。戦いは長くて30日程度だ。部隊には騎馬隊、歩兵隊、弓矢隊の３種類がある。弓矢隊は１ヘックス隔てて攻撃できるので、使い方しだいでは効果的だが、戦いの主役はやはり騎馬隊。馬上で生まれ、馬上で生き、馬上で死すのがモンゴルの騎馬民族なのである。

ヘックス画面上の敵はなかなか賢い。光栄の思考ルーチンはかなりの水準に達しているようだ。それでもなんとか

⬇これがまったく一新された戦闘シーン。３行３列のスクエアーからヘックス画面へと変更された。右に両者の状況が表示されている。



モンゴル編

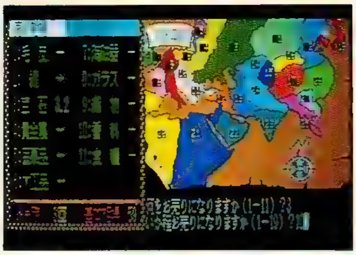


⬆モンゴル編のマップ。１の国がスタート時の本拠地だ。14ヵ国を統一すれば勝利者となれるのである。

『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』には、モンゴル編と世界編の２つのシナリオが用意されている。メインのシナリオがこちらのモンゴル編。貧困と苦難の中に成長したジンギスカンがモンゴルを制覇する過程を1175年の春から描いたものだ。マップ上の14ヵ国をすべて自分の物にすればこのシナリオは終了。もちろん、途中で戦死してしまったらゲームオーバー。まずはこのモンゴル編からプレイするのが、正しい遊び方だろう。めでたく、このシナリオを終了すると、世界のジンギスカンをめざして、世界編が始まる。そーゆーわけだ。



⬆キャラクターメイキング。テムジンと４人の将軍候補のパラメータを決める。数値が低いと働きが悪いぞ。



⬆貿易も重要なゲームの一要素。ウイグル、中国、イスラムの商人相手に、特産品や食糧、武器を売買する。金本位の変動相場制だ。

敵を倒すと、美しい姫と、将軍候補となる人材が手に入る、もちろん、その国も自分のものだ。

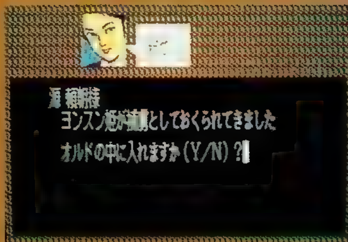
戦争に勝てるだけの力を持つには内政の充実が大事だってことは、シミュレーション慣れしている人には常識だ。町造り、城造りで内需振興、商人相手に特産品の貿易をして外貨を獲得。金さえあれば傭兵を雇うこともできる。ただし、民を働かせっぱなしにしているとモラルが低下して内乱のもとになる。施しをしてあげなくちゃね。

国力と族長の能力に余裕があれば、外交で隣の国を属国にしたり、不戦同盟を結んだりできる。属国にするのはなかなか難しいけど、不戦同盟ならわりとカンタンに相手が乗ってくることがある。これをうまく利用すれば当面の敵に戦力を集中できるぞ。

戦争と内政と外交で、もう出つくしたかと思うところだけど、『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』で忘れちゃいけないのが人間関係。お后との夜の生活や、後継者となる将軍候補の人選も肝心。長期戦になった場合は后の産んだ子供たちが、テムジンの意を継ぐことになるかもしれない。大陸制覇の野望は子々孫々まで消えないのだ。

前作にくらべてゲームバランスが良くなった分、難易度は少し高め。光栄シミュレーション中級者におすすめのデキタテあつあつジンギスカンだ。

オルドとは



⬆戦争に勝つと、敵国のお姫様を我ものにできる。ベッピンさんぞろいでございます。

子は国家の宝。子づくりイコール国造りであり、それが君主の子ならば最重要課題だ。オルドで后（本妻はひとり、戦争に勝つとモノにできる場合がある）と一夜をともにすると、その回数に応じて子供ができるのだ。どこの国の姫も上玉なので、せっせとハゲんで、人的基盤の強化に努めましょうなのだ。

ボルテ姫



⬆白き牝鹿、ボルテ姫はたいがい柔順で、いつでもヤラしていただける。ドッコン。

ヨンスン姫



⬆戦争に勝って入手したヨンスン姫はなかなか強情だ。減るもんじゃあるまいし。

オリジナル音楽付き!!



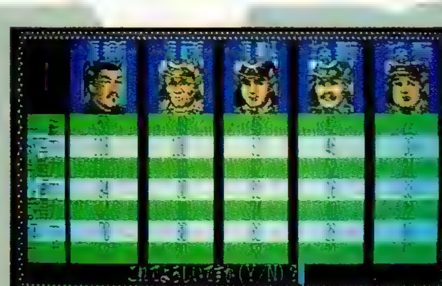
⬆『ジンギスカン』（12,300円）には、オリジナルイメージソングのテープがついてくる。スタッフは皆さん一流のミュージシャンだ。

世界編



⬆東は日本、西はアラビアまで、ユーラシア大陸全土を股にかけての超ビッグなシナリオなのである。

世界編シナリオはテムジンがモンゴルを統一してジンギスカンと名のるようになった、1206年からの物語だ。プレイヤーはモンゴル帝国のジンギスカン、イングランドのリチャード1世、ビザンチン帝国のアレクシオス、そして、いいクニ造ろう鎌倉幕府で有名な源頼朝、この4人から選んでプレイできるのだ。最高4人同時にマルチプレイも可だぞ。頼朝が夢見た世界征服に挑戦するも良し、友だちと対戦してみるも良し、楽しさ重視のシナリオとなっている。モンゴル編が完了したら、絶対遊んでみよう。先に世界編をプレイしてもモチけっこう。



⬆世界編は4人プレイが可能だ。つい、源頼朝でプレイしてしまった。日本から世界を狙うなんて無茶かな。

怒(イカリ) IKARI

2年前にビデオゲームで、1年前にはファミコンで楽しませていた『怒(イカリ)』が、MSX2に移植された。ビデオゲームの持つスリルとスピードを受けついだ、シンプルなアクションゲーム。オリジナルと同様、2人プレイだってできるぞ!!





➡キミたちを乗せた飛行機が墜落した。素早く脱出して、敵の要塞へ向かうのだ!



⬇そぉら、敵のお出ましだ。バシバシやっつけろ!



⬅敵の戦車は出てくるわ、トーチカは弾を撃ってくるわで、息つくヒマなんかない!!



⬆やった! アイテム出現! 敵兵士をケン制しつつ左上へ向かおう。

『怒(イカリ)』は、撃って撃って撃ちまくり、ひるむことなく前進していくというアクションゲームの初心を思い出させてくれるゲームだ。

世界征服をたくらむ秘密結社の拠点をつきとめた情報部は、特殊部隊にそれを潰滅することを命じた。怪しまれないように、飛行機事故に見せかけて不時着し、潜入を図った特殊部隊だが、擬装を行なう前に機は炎を吹き上げ、墜落してしまった!! 部隊の生き残りはたった2人だけ。仲間の救助はあてにできない。2人だけで秘密結社の拠点へ潜入し、大打撃を与えなければ!! 世界が危ない!

プレイヤーは特殊部隊のたった2人の生き残りとして、任務を遂行しなければならない。もちろん、生き残ったのは2人だから、君だけではなく、友だちとの2人プレイもできる。

では、具体的に何をやればいいのだろうか? 機が墜落した地点は、すでに敵の勢力圏内。ゲームをスタートすると、待ってましたとばかりに、敵兵がウハウハ群がり集まってくる。そうなればやることはひとつしかない。任務を果たすため、そして生き残るためにヤツらをやっつけ、敵の中心部目指して進んでいくのだ!!

プレイヤーが初めから持っている武器はマシンガンと手榴弾だけ。手榴弾は敵兵士だけでなく戦車にも効くが、マシンガンは兵士にしか効かない。が、ビデオゲームと違い、残弾数に限りがないから、ヤッタラメッタラ撃ちまくればいいけどね。

また、2人モードでは、他のゲーム



➡一列横隊で攻めてくる戦車軍団。動きのクセをつかんで、手榴弾で反撃だ。



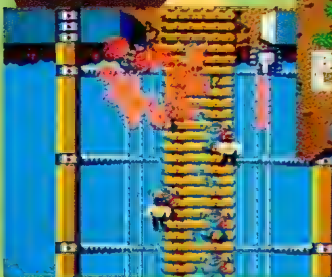
⬅人の顔のような岩が矢を射ってくる。手榴弾を使って爆破しよう。



⬆おおう! なんと敵は戦車を5台も繰り出してきやがったぜい!

➡Bは手榴弾のパワーアップ、Lは銃弾の飛距離アップだ。





➡橋の上は横幅が狭く、相手の攻撃をかわしづらい。サッサと渡ろうね。



➡Bを取って手榴弾をパワーアップすれば、戦車さえ一撃でやっつけられるぞ！



⬆ムチャクチャデカイ重戦車出現！　こりゃアイテムは取りに行けないな。

と違い、相棒の銃弾や手榴弾が当たってもプレイヤーキャラは死んでしまう。うまく回りこむチームプレイを身につけるか、「目障りだ！」とばかりに仲間まで殺すか？　それは君の好みだが、ヘタをすると友人をなくしちゃうぞ!?

縦スクロールの画面を進んでいくと、飛距離アップや連射、１UP、さらには戦車に変身（！）できるアイテムなどが出現する。アイテム取りはゲームの醍醐味、そしてゲームクリアーの必須条件だから、自らの死を賭しても手に入れよう！

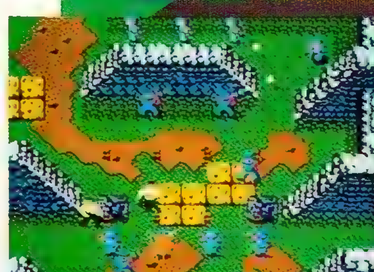
MSX２だからこそ、といえる見事なグラフィックと滑らかなスクロール、ゲームを盛り上げる効果音とBGM。オリジナルゲーム自体は２年前のものだが、MSX２版は"今"のものなのだ。ビデオゲームにはなかったアイテムも追加されて、すでにオリジナルを超えたんじゃないか、とも思えるこのゲームは、AVG仕立て、RPG仕立てのアクションファンじゃなく、真のアクションゲーマーにプレイしてもらいたいね！



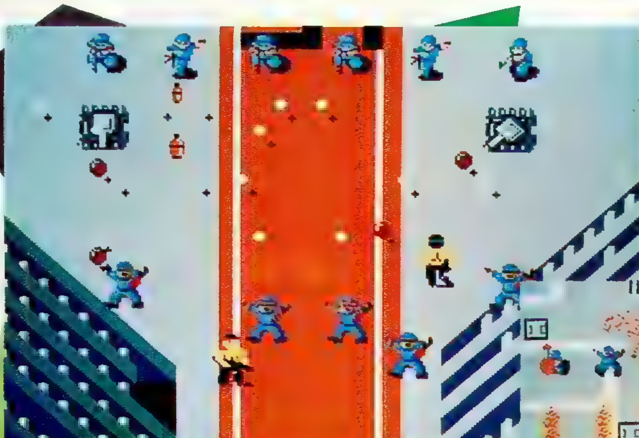
➡ゲートは狭く、しかも付近には敵兵がウヨウヨ。簡単にはアイテムは取れないな。



➡左右の、壁のカゲにはたくさんの敵兵が潜み、君たちが通るのを待っている。



⬅障害物が多いため、遠距離が狙えない。捨て身の覚悟で接近攻撃だ。



⬆うおお！　さすがに要塞の内部は警戒が厳重で攻撃がキビシイ！　敵の死体なんか気にせず、乗り越え、まず戦車からやっつけろ！



⬅やっと敵の要塞の入り口に到達した。ここはまだいいが、これからがまた大変。気を引き締めて、もうひとガンバリだい。

陽あたり良好！



あだち充の人気マンガ『陽あたり良好！』が、アドベンチャーゲームになった。ひだまり荘の新しい下宿人として仲間入りしたキミが主役。みんなとの会話がすべての鍵を握る新趣向。あなどっているとそのうち痛い目にあうぞ！

アドベンチャー
[illegible]

ゲームはひだまり荘に、プレイヤーであるキミが引っ越してきたところから始まる。キミの役は、原作に出てくる誰でもない。キミは○○クン（自分の名前を入れてね）という、キミ自身を演じるわけ。

ひだまり荘の下宿人としてみんなと接するうち、キミはみんなの感情が変化してくるのに気がつく。さまざまな事件をとおして、キミに対するみんなの気持ちが、だんだんはっきりしてくるのだ。そんなとき、キミがどういう態度に出るか。このゲームは、謎解きよりも、仲間たちに対する受け答えがメインとなるタイプなのだ。

たとえばキミが、善意を持ってみんなとつきあっていれば、まわりの対応も好意的になる。

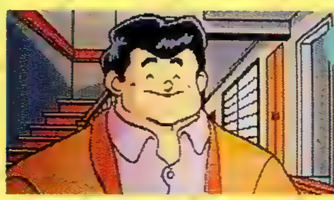
逆にキミがちょっとイジワルだったり、ろくに考えもせずに、めちゃくちゃにコマンド入力したら、みんなはキミのことがキライになっちゃう。ひどい場合は、絶交なんてハメになるときも。そうなっちゃったら、まず正しいゲーム進行はムリ。

実際に友だちや先輩と接するつもりでプレイしないと、全然進まなくなっちゃう。キミがみんなと会話すると、その応対ぶりによって、ゲーム上の人間関係が変化していくぞ。

人間関係が変わると、ゲームの難易度にまで変化が出てきちゃうんだ。コマンド選択のしかたひとつで、ガラッと情勢が崩れていく。仲間はずれになるのだけは、気をつけたほうがいい。

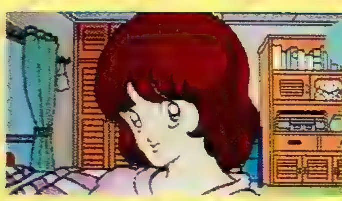
ゲームスタート時にキミの名前を入力すると、以後誰もがその名前で呼びかけてくれる。憧れのかすみちゃんに名前を呼びかけられるなんて、考えただけでもうれしくなっちゃう。よりいっそう、感情移入できちゃうのだ。早くその日が来るのを、楽しみにしてね。

ひだまり荘の住人たちだっ！



有山高志

⬅食べることを生きがいとする結果、こんな体格に。かすみちゃんの同級生、関圭子ちゃんに、ひそかに思いを寄せている。

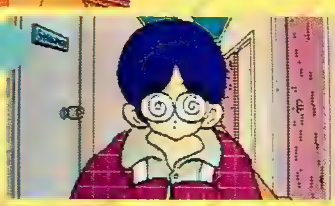


岸本かすみ

⬅原作ではかすみちゃんが主人公。おばの経営するひだまり荘から、明条高校に通学。高杉勇作クンが気になっている。

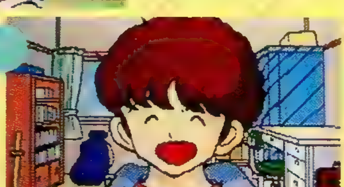
中岡　誠

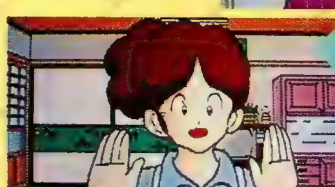
➡ひだまり荘の下宿人のひとり。無口でいるのかいないのかわからない。でも、結構意外なところで人気があるのよね。



高杉勇作

➡かすみちゃんと同じクラス。スポーツ万能、応援団。原作の最終回では、ついにかすみちゃんとの恋人宣言をしてしまった。





水沢千草

⬅かすみちゃんのおばさん。下宿屋ひだまり荘を経営する、元気ハツラツ、明かるい人だ。これで未亡人って本当かなあ？

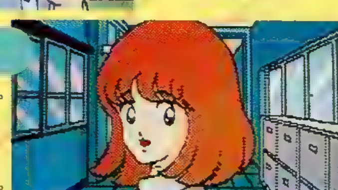


美樹本伸

⬅ハンサムだけど、スケベ。有山と圭子ちゃんをめぐって、三角関係進行中。最終的には、どちらが勝つ、と思います？

関　圭子

➡かすみちゃんの同級生。彼女はひだまり荘には下宿していません、念のため。かすみちゃんも圭子ちゃんも、カワイらしい。



※画面写真は開発中のものです。

スーパーランナー

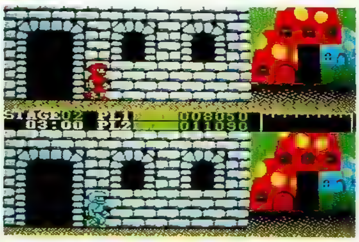


ビデオ出力で見ると、どーもアメリカのゲームっぽく見えてしまう『スーパーランナー』だけど、もちろん純国産の、純アクションゲーム。一定速度で走りながら、障害物を乗り越え、飛び越し、相手のキックを避けながら、白いボールをゴールへ運べ。

『スーパーランナー』は未来の超鉄人レース。2人でひとつのボールを取り合い、数々の障害物や、行く手を邪魔する敵キャラクターたちをよけながら、ゴールへと進んでいくのだ。



ゲームは1人でも2人でもプレイできる。ステージ数は1人プレイの場合は20ステージ、2人プレイの場合は10ステージとなる。



⬆ヨーイ、ドンで、一緒にスタート！

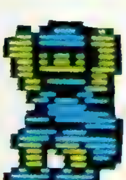


⬆青プレイヤー、後続の赤プレイヤーにタックルを受け、空高く吹っ飛ばされました！

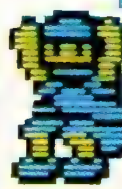
1人プレイの場合の対戦相手は、当然コンピュータが受け持つ。しかし、各ステージによってその性格(！)が異なっており、あるステージではボールを持つと一目散にゴールを目指したり、プレイヤーキャラを蹴とばしてばかりいたりと、なかなか一筋縄ではいかないようになっている。



でも、やっぱりおもしろいのは、1人プレイよりも2人プレイだ。『ツインビー』のように協力しあわなければならない2人プレイゲームというのは、ともすれば相手が邪魔になりがち。ところが、対戦型の2人プレイゲームは、基本的に1人プレイと同じように楽しめる。画面は、上が1プレイヤー、下が2プレイヤー(またはコンピュータ)が中心の画面だ。



スタートの時点では、どちらのプレイヤーも、両方の画面に映っているのだが、一方が遅れたり、進んだりすると、他方のウインドーからはみ出し、消えてしまうのだ。このとき自分が先行するのならいいが、遅れてしまうと、もの悲しい。そうなったら、画面中段右のレーダーを頼りに追いすがるのだ。いつになったら追いつけるのか、このときはドキドキハラハラしっぱなしだ！

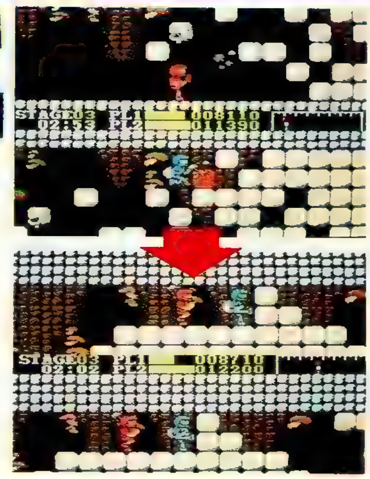




このソフトはスリルはいっぱいだけど、プレイヤーがやることは、いたって単純。ホント、最近のゲームでは他に例を見ないほど単純なのだ。冒頭に書いたように、ルールは、ボールを奪って相手より先にゴールへ着けば勝ち、ということだけ。途中にある障害物や敵キャラクターはジャンプで飛び越し、ボールを奪おうと追いすがってくる対戦相手はキックで転ばす。たったこれだけですよ、これだけ。



⬆➡蹴っ飛ばされて転んだり、相手の頭に乗っかったり、キャラの動きはけっこうヒョーキンだ。



⬆赤が多少遅れぎみで、お互いのウインドー内に見えなかったが(上)、青がキックで岩を砕いているスキに赤が猛追してきた(下)。



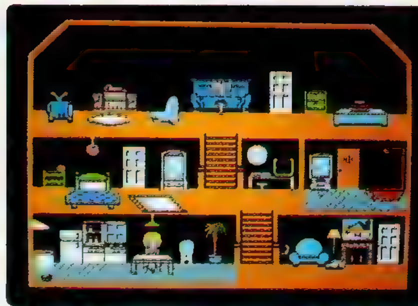
プレイヤーキャラのスピードは一定で、「Aボタンを連打してスピードアップ！」てなことはないし、コースの途中に「何とかのパワーアップアイテム」が出現するわけでもない。邪魔物と対戦相手をひたすらよける、とってもストレートな競争ゲーム、というわけなのだ。



1987年の年末は大作RPGの大豊作。そーゆーゲームを長い時間プレイしたら、こーゆー単純なゲームで頭と指の体操、なんてのもいいんじゃないかな。

リトル・コンピュータ・ピープル

LITTLE COMPUTER PEOPLE

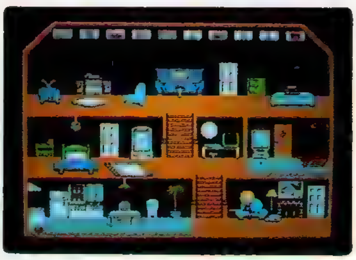


■ポニー

アメリカで話題になった『リトル・コンピュータ・ピープル』がいよいよ日本に上陸だ。ただ単に、コンピュータの中の人間が、食事をしたり、TVを見たりするのを、眺めているだけ。これでもゲームなの!?　という摩訶不思議なソフトを紹介しよう。

コンピュータの中の3階建ての家に、人が住んで生活をしている。それを外から眺めているのが、この『リトル・コンピュータ・ピープル』だ。

アメリカ版では〝おじさん〟だった住人が、日本版はキュートな女性になっている。ファミコンにも移植されているが、そのときは小さな女の子だった



⬆画面の家の上部に表示されたコマンドで、モニターの中の女の子とコミュニケーション。

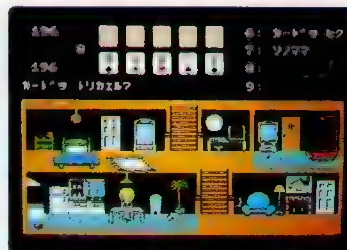
(まぁ、おじさんよりは女性を見ているほうが楽しいけど、でもどうして日本だと女になるんだろう?)。

眺める、と書いたが、中の女性とコンタクトすることはできる。食料や水を配達してあげられるし、手紙を書いて、とコマンドで入力することも可能。でも、彼女にその気がなければ無視される。こちらの希望どおりには行動してくれないのだ。だからといって、食料の配達をストップしてしまう、なんてことはしないように。食べる物がなくなると、彼女の顔色はまっ青になって寝こんでしまうぞ。

いったい、どこがおもしろいんだ?と思う人もいるだろう。でも、これはペットを飼うのと同じ感覚なわけ。

エサをやらないと死んでしまうし、自分の思いどおりに行動させるわけにはいかない。だけどタマには一緒に遊べる。また、動いてるのを見ているだけでも楽しい。そんなペットを飼っているおもしろさがある。

これをゲームと呼んでいいのかどうか、わからない。



⬆彼女と2人でポーカーなんぞを楽しむ。ほかにも英単語当てゲームができるよ。

でも、ゲームをするのと同じくらい画面に釘づけになるのは確か。飽きたらそのまま放っておけば、彼女は勝手に自分の生活を続けている。ピアノをひいたり、TVを見たり……などなど。食料がなくなれば、手紙で知らせてくるから、そのときに食料を配達すればいい。そして、気が向いたら彼女の動きをジッと眺めていれば、それでいいのだ。

アメリカでは、とても話題になったソフトだけど果たして日本では!?　とにかく、今までにはまったくなかった楽しさを味わえることはまちがいなし!　だ。



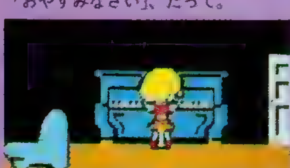
⬆ベッドに入る前は、こちらを向いて「おやすみなさい」、だって。



⬆多才な彼女はパソコンをいじくったりもする。ただし、テキストのみ。



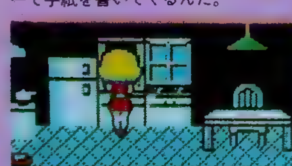
⬆さみしくなると、このタイプライターで手紙を書いてくるんだ。



⬆壁際にはアップライトピアノ。ピアノの腕はなかなかのものよ。



⬆大画面の迫力で、テレビに釘づけ。ステレオもあるしね。



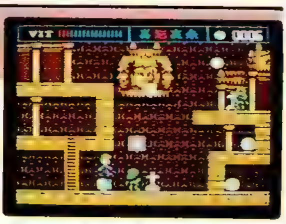
⬆食料を渡しておけば、彼女は自分で料理して食事をするよ。

SOFTLOG REVIEW

今月のラインナップ

新しい年を迎えるということは、何となく気がひきしまります。
お年玉もあることだし、ソフトの買い初めはどれにしようかな！

ウシャス

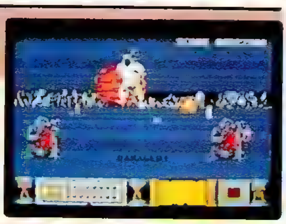


●米村義乃部

ウイットとクレスは、とある大学の考古学研究室の研究生。2人は研究室の閉鎖を防ごうと、ウシャスという宝石を手に入れるため迷宮へ……。

コナミ ☎03-264-5678
MSX 2：5,800円

神羅万象



●渡辺るね

初のPC-88VA専用シューティングゲーム。グラフィックの美しさは、誰もが納得。3Dモードと2Dモードの2つのシーンが楽しめる。

日本テレネット ☎03-268-1159
PC-88VA：7,800円

リターン・オブ・イシター

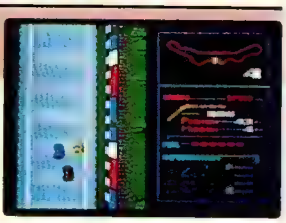


●白鳥ジュン、幸田ムーミン

ドルアーガの塔の続編。登場するのはカイとギルの2人だけど、メインは女の子のカイのほう。ギルは一度画面から消えると操作できなくなる。

SPS ☎0245-45-5777
PC-8801SR：6,800円
※PC-9801、FM-77AV版も発売の予定

F1・スピリット

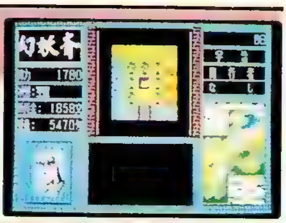


●有沢うにょん

あこがれのF1レーサーになって、サーキットを走れる。しかも、自分で車を作れるっていうんだからもう、文句なし。さぁ早くプレイしようぜ。

コナミ ☎03-264-5678
MSX：5,800円

抜忍伝説

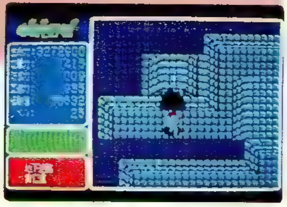


●野草薫

登場するのは3人の抜忍なのだが、それぞれ別のディスクでストーリーを展開し、10日に1度、アジトに集まるというちょっと変わったRPG。

ブレイン・グレイ ☎03-499-6943
PC-8801SR、PC-88VA：9,800円
※PC-9801、X1版も発売の予定
FM-7/77AV、MSX2も開発中

ジハード

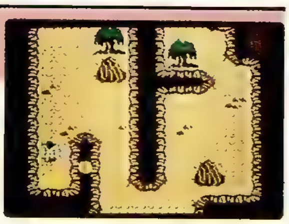


●森田建作

人間と神とが結んだ契約を示す大切な聖櫃が、魔王によって盗まれた。プレイヤーのキミは戦士となり、魔王を倒すため苦しい旅に出るのだ。

クリスタルソフト ☎06-326-8150
PC-8801SR：7,800円

牙龍王



●インターン加藤

その昔、漢という国に牙龍王と呼ばれる悪〜い龍が住んでいた。その噂を聞きつけた倭の国の若者が牙龍王を退治するというアクションゲーム。

ザイン・ソフト ☎0794-31-7453
MSX 2：6,400円

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　ツール

ウシャスを通して現代青年像と貨幣社会を考える

米村義乃部

ウシャス

2つのキャラクターを使い分けながらゲームを進めていく『ウシャス』。良質のアクション・アドベンチャーゲームと言える。さて今回は、そのウシャスに世相を映して、ゲームの作られ方、シナリオ展開の考えられ方を拾い集めて、まとめてみます。



⬆ジャンプして、弾をよけ、敵を倒し、物を集めます。

若者気質

どうも、中年子連れサラリーマンライターの米村です。最近は忙しくて、本当なら原稿を書いているなんていう場合ではないのですが、女房が実家へ帰ってまして、ええ、伯母(おば)さんが胃潰瘍で入院したらしくて。それで、まあ、うるさいのもいないし、暇だし、書いてみようかという次第で。ゲームは、『ウシャス』です。これも、子供が遊んでるのを見ていて、ああきれいな絵だなと思い、今度原稿を書くならこれにしようと決めていたのです。見栄え、グラフィックスの第一印象で、自分を決めてしまいますよね、特に大人は。

さて、話題は突然変わります。ウチの会社の新入社員のことです。

毎年、何人かの新入社員が私のいる課にも入ってきます。3〜4人というところです。それがですねえ……、この何年かの新人類ブームですか、何が新人類なのかは知りませんが、とにかく、ちょっと首をかしげたくなるような態度や言動をとる若い人が、ふえてきましたね。特に言葉遣い。大学で何をやってきたんです？　と思わず聞いてしまいそうで、困ります。丁寧語と謙譲語がてんでバラバラ。あまり、年上の人と話す機会がないのでしょうね。へりくだれとは言いませんが、常識程度には、話がスムーズにいく気遣いがほしいですね。あー、お説教になっちゃって、すいません。

しかし、今の若い人に、いいところもいっぱいあります。そうですね、たとえば、結構情にもろい、情が深いところ。

他人だと知らんぷりでも、仲間内では結束が固い。この〝仲間内〟という言葉の定義には、先輩後輩の意も入っています。私の感じるところ、そうみたいですよ。

さて、ウシャス。このゲームの基本に流れるストーリーは、こうです。

「R大学東洋史学科考古学専攻のアトレ助教授の研究室では、ここ数年来研究成果が全くあがっておらず、このままでは来年には閉鎖。そこで、一気に大逆転を狙い、教え子2人は研究室を救うべく、学界で話題となっているウシャス像を探し出すために旅立った」

自分に関係のないことだとそっぽを向くくせに、情に絆(ほだ)されると危険もおかす。自分という〝壁〟の作り方が、世代と共に変化してきているわけですが、表向きだけを見ても何の材質でできているかわからない壁。新人類と称される人は、そんな牽制をしているのではないでしょうか？　本質は、変わっていないのでしょう、今も昔も。しかし、やはり新人類って言葉、古いですかね。

CLESとWET

2人のプレイキャラクターのクレスとウイット。彼らは取ったアイテムにより、喜、怒、哀、楽と感情が変化する。その表情をギャグで紹介しよう。



男は度胸
僧侶は読経
女は愛嬌で
おかずは桃屋の
花らっきょうだ

➡クレスとウイットの勇気と根性に対して詠める川柳(?)を意味します。

お金は万能か

ウシャスは、跳んだりはねたりを基調としたアクションゲーム。喜怒哀楽と記された感情アイテムを取ることによりプレイヤーの性格が変化し、属性が変わる。各ステージには1人しか入れないので、2かける4で8、8つの特性を持ったキャラクターを取っ替えひっ替えしながら、5ヵ所の遺跡をクリアーしていく。このあたりが、このゲームの個性といえるのでしょう。

あと、もう1点。これは大なり小なり、今のどのゲームにもあてはまることなんですが、お金でなんでも買えてしまうこと。このウシャスでは自分の体力(バイタリティー)、移動のスピード、高い所へのジャンプ力がコインで買えてしまうのです。お金を大量に集めて、バランスよく各能力を買えば(!?)、ゲームクリアーがとても楽になる。そういうシナリオ構成のわけです。

今の日本では、お金で買えないものはほとんどないです。俗っぽい言い方で、「人の気持ちは買えないよ!」というたとえもありますが、今では、何ともはや、そうでもないこともあるようです。労働は国民の義務で、その労働の報酬で得た収入で生活し財を築く。この繰り返しのサイクルが、ゲームのシナリオに入り込んでいるわけですね。アクションゲームの補助要素、ロールプレイングゲームではなくてはならない要素、とまあ、そういうことでしょう。

共産圏の諸国でパソコンゲームが流行したら、このあたりのアレンジはどうなるのでしょうかねえ。興味深いところではありますが。

実は、前から書きたかったのです。お金は万能かって。お金が100円、5万円。これはとても具体的なめやすです。いくらいくら貯めたら、あれが買えるこれが買える。何にも説明がなくても、誰もが理解できるシステムです。てっとり早い。それでなくても、ゲームに取りかかるのに説明書、能書など読みたくはない。それだったら基本システムは、万人に理解できるものを。集めたお金で、アイテム、能力をふやす。これが、楽なんです。いい方法なんです。否定などしません。ただね……。

いろいろあっても、やっぱりお金は必要。でもそれに加えて、という努力を惜しまなかった著名パソコンゲームソフト、も、もちろんあります。「ウルティマIV」など、そうでしょう。お金では買えない、心と態度のアイテムがゲームを解く鍵なのですから。

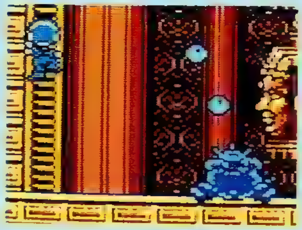
話が大きくそれました。ウシャスのお話です。子供が、ウシャスで遊んでいるところを見てました。何回も何回も画面を切り替えて、往復して、コインを集めまくっておりました。ある場面の特定のコインは、ある条件下では無限に出現するそうでして、そこで何往復もして、たくさんお金を貯めて、体力、スピード、ジャンプ力を必要な分だけ買って、奥地に乗り込んだそうです。

別に言葉はかけませんでしたが、ゲームに勝つためには必要なことなんだろうなあ、と、複雑な気持ちになりました。

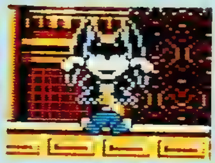
ゲーム内容からはるかに離れたところでの話題で、もうしわけありません。ウシャス、いいゲームだと思います。ちょっとおセンチになったおじさんの閑話でした。失礼しました。

BOSS! ねえ、BOSSったら!

遺跡内の最後の部屋には、ボスの敵が。ユニークな怪物たち。コナミらしいグラフィックス。



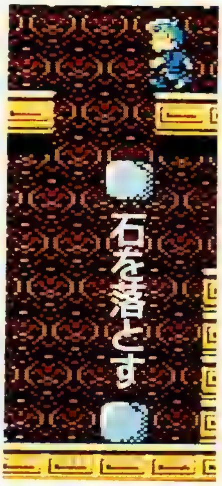
⬆こいつ、泣きべそをかいてるぞっ!



⬆あー連れていかれたぴー。



⬆いかにも悪役の顔だ。

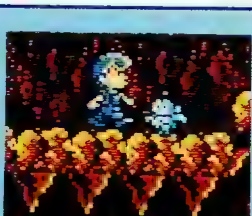


⬆四角い石を押して、重ねて。パズル的な解法も必要とされる、ゲームの半ば。



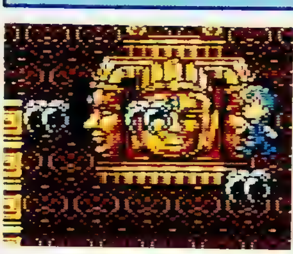
⬆死んだのではない。ひとつの遺跡をクリアーすると、このように地上に出られる。

小さい奴を踏む



1画面に2匹まで登場するコイツ。なかなか手強いヤツだが、意外や意外、上手に踏んでやるとペチョッと潰れる。

仕掛け



⬅踏むと落っこちる足場。タイミングよくジャンプをしないと、先に渡れない。年寄りには、こういうの本当にむずかしいですわ。

TOTAL SCORE

	米村	野草	有沢	森田
第一印象	7	5	4	7
操作性	8	6	6	8
グラフィック	8	6	7	7
シナリオ	6	7	7	7
お買得度	7	6	6	7

●スコアは10段階評価です

グラフィック、スピード、音楽 どれもこれも一級品

渡辺るね

神羅万象

PC-88VA初の専用シューティングゲームということで、発売前から何かと話題の『神羅万象』。ログイン編集部にも、めでたくサンプル版が届き、私におハチが回ってきました。いろいろ考えさせられることもあって、今月はいつもよりマジメです。



⬅ステージ4は、赤紫が背景に使われている。背景色もなかなか渋くてうれしい。





⬆ステージ3は、茶色か基調となったステージ。シックだけど、敵キャラたちは不気味。



⬆ステージ8は、無彩色の世界なのです。

「発売前から」とは書いたが、この号が出る頃には、たぶんみんなもとっくに購入済みだと思います。私自身の考えでは、かなりの人気ゲームになるな、というのが正直な感想です。

あ、ご挨拶が遅れました。渡辺です。今回は神羅万象を楽しんだのですが、何となくどこか釈然としないものが残ってしまう。釈然としないものの説明は後半でしようと思うので、まずは神羅万象の話から。

このゲームは、見てのとおりの3Dシューティング。襲いかかってくる敵たちを、ひたすら倒していけばいい。PC-88VAならではの美麗なグラフィック、スピード、音楽。日本テレネットならではの躍動感あふれるゲームに仕上がっています。

さらに3Dモードのほかに、2Dモードも用意されているサービスぶり。デカキャラとの戦いを、3Dモードとはうって変わって、横から見ようというのだから豪気というか、何というか。

でも何よりも私がビックリしたのはスピード。速いのなんの。画面撮影には苦労してしまった。あ、このカットがいい！　と思ってからポーズしたのではもう遅い。狙ったカットの数秒手前でいったんポーズ、そして細かくコマ送り、という作業が必要となる。本当に目がまわってしまいました。

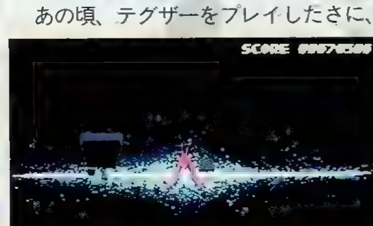
ほかにもビジュアルシーンとか、マルチエンディングとか、このソフトには"ウリ"がいっぱい。よくまあこれだけ、と感心するくらい、さまざまな要素がつまっている。こんなにいろんなことやっちゃっていいのかな、あとで煮つまらないかな、なんてのはシロウトの考えかもしれませんが、PC-88VA専用ゲーム、という意気込みが伝わってきて、うれしいかぎりです。

ふと、テグザーが世に出たときのことを思い出してしまいました。PC-8801SRが発表されて、ほぼ同時期にテグザーが専用版ということで発売された。あの頃、テグザーをプレイしたさに、

この美しさは犯罪だ！

⬇美しい、本当に美しい。この写真は自分でもいいな、と思っています。





⬆紫の服に身を固めたマーラーは、鳥に変身できるという特殊技能を持っている。器用だね。





⬆私は実は緑色が大好きで、このテの色には非常に弱い。いい色だと思いませんか？

マシンを買い替えた人はかなりの数にのぼるんじゃないでしょうか。

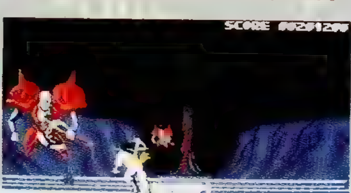
神羅万象は、ちょうどテグザーにあたる役割を担うのではないか、というのが私の予測です。PC-8801SR用ソフトでもPC-88VAで動作可能なものはありますが、やはり専用に作られたゲームで遊びたい、というのがユーザーの心理でしょう。専用ゲームは神羅万象が初めてではなく、先にボーステックからダイレスというゲームが出ていますが、単純明快、ストレス解消の点から、神羅万象のほうがテグザー的存在になりつつあると言えます（私自身は、ダイレスはもっと評価されていいソフトだと思いますが）。

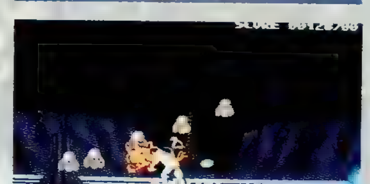
ところが、ここからが先ほどの釈然としない気持ちのゆえんとなるのですが、1987年の3月末に発表されたマシンの専用ゲームが、7ヵ月も（原稿を書いている時点で）経った今、数えるほどしか出てないなんて、寂しすぎます。誤解しないでほしいのですが、私は決してソフトハウスを責めているのではありません。なぜこのようなことになってしまったのか、ハードメーカー側も原因を考えてみるべきだと思うのです。

今はとにかく、神羅万象が完成したことを素直に喜びたい。PC-88VAという高性能マシン（であればあるほど）専用ゲームを作るというのは、並大抵の苦労ではないでしょう。女神転生のレビューで、テレネットは転換期なのでは、と書いたけど、その後のルクソール、神羅万象、新作アンドロギュヌス（もう見たのよね）という流れを見るかぎりでは、ゲームのまとめかたがうまくなったな、と思います。プログラミングテクニックも、一作一作、確実に進歩している。今、これだけの成長ぶりを見せてくれるソフトハウスは、ちょっとない。これからますます、テレネットから目が離せなくなります。



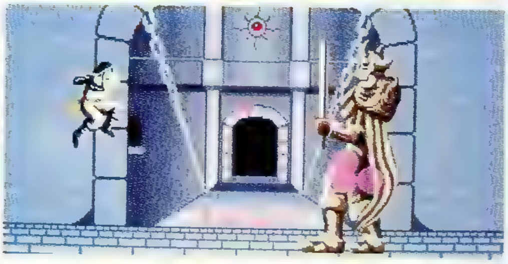
⬆背景色とキャラクターの服の色は、見映えのいいようにコーディネートしてあります。





⬆ステージ1を疾走する、独眼竜斬九丸。美形だけど後ろ姿しか見えないのが悲しい。

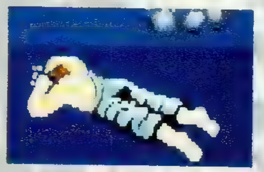
敵キャラの動きもみもの





⬆➡こちら2Dモード。デカキャラと対決するステージだ。デカキャラはズリズリ動くけど、非常になめらかでビックリ。

寝てる場合じゃないっ!!



⬆おいこら、寝るな！　いちばん大事なときに寝るなんて失礼な奴。



⬆これも斬九丸。余談ですが、抜忍伝説の幻妖斎と似てると思いませんか？　似てるよね。





⬆ステージ5。このステージも美しい。さすがPC-88VA、とひたすらタメイキ……。

TOTAL SCORE

	渡辺	加藤	幸田	白鳥
第一印象	9	10	8	9
操作性	9	9	7	8
グラフィック	10	10	9	10
シナリオ	7	10	7	8
お買得度	9	10	8	9

●スコアは10段階評価です

ふたりでやればパーフェクト 女の子は強いのだ

白鳥ジュン
幸田ムーミン

リターン・オブ・イシター

ドルアーガの塔の続編は、前回ギルが助けたカイが大活躍。ギルを従え、魔法をバンバン使って迷路の部屋をクリアーしよう。ひとりでもプレイできるが、ふたりで遊べばなお楽しい。今回は、漫才コンビでレビューしちゃいまーす！



←ギルは画面から出てしまうと、カイが来るまで操作できない。だから、女の子のカイが頑張らないと先へ行けないのだ。

ジュン　オタクでおなじみ、白鳥ジュンです。どーゆーわけか、また、あの幸田ムーミンと一緒なんだよね。

ムーミン　何かご不満でも？　このゲームはひとりじゃムズカシイからって、私を呼んだんじゃない。

ジュン　わかったわよ。早くやろう。

ムーミン　でも、ドルアーガの塔もやったことないし一、ムズカシそう。

ジュン　フッフッフッ。おまかせあれ。これはふたりでプレイしたほうが楽しいゲームだから、私がちゃーんとリードしてあげましょう。カイをやってあげるから、ついてきなさい。

ムーミン　えー、女の子のほうがイイなあ。剣を振りまわして戦うのって得意じゃないんだけど……ブツブツ。

ジュン　大丈夫。これは女の子のカイがバンバン敵をやっつけるゲームだもん。ギルのほうが楽なの。

ムーミン　へ～イ。

ジュン　ホーラ、始まった。イイ、行くからね。

ムーミン　えー、ギルってキーボードなんだ。やりにくいなぁ。待って、置いてかないでよう。

ジュン　（さっさと進んでいる）バンパイアがいたいた。バリアを張るから、その間モンスターの相手をしててね。

ムーミン　ト、トツゼンそう言われたって……、キャ～!!

ジュン　逃げてちゃバリアが張れないじゃない。コラコラ、カイはモンスターに触れただけで死んじゃうんだぞ。

ムーミン　キャ～、追ってくる～！

ジュン　ゼェハァ。ちょっと逃げないでよ。モンスターを倒さなきゃ、経験値がちっとも上がらないじゃない。

ムーミン　そういうカイだって、逃げてるばっかり。このゲーム、得意のはずじゃなかったの？

ジュン　そ、それはー。パートナーが代わると、こうも違うのかなぁ。ま、次に行けたんだから、いいじゃない。

ムーミン　でも、ここはどこ!?

ジュン　さぁ？　とにかくバリア張る間、敵をやっつけててよ。

ムーミン　慣れてきたから、できそうな気がする。エイッ、それ体当たり！

ジュン　オッ、なかなかスジがよろしい。よーし、頑張って次行こう。

ムーミン　ホ～ラ、またやったぁ。

ジュン　アラー、慣れてきたら、モンスターってカワイイね。

ムーミン　また、病気が出た。

ジュン　ヘヘッ。魔法も覚えたし、ギルはそのへんにいていいよ。ちょっくら、やっつけてくるからね。

ムーミン　ヘェー、これって、女の子が活躍するゲームなんだ。最近は女の子のほうが強いから、いち早くその傾向をふまえたゲームなわけで……、やっぱり、女の子が強いって、イイな。

ジュン　何をブツブツ言ってるの。



ムーミン　オ～イ、私の出番はまだないの一？　魔法をたくさん覚えたら、カイひとりでもゲームが続けられるものだから、ギルは画面の外に出たまんま。コールギルの魔法を使ってくれないと、やることないよー。ヤッホー。
ジュン　まだブツブツ言ってる。わかった、わかった。ギルの攻撃力を高める魔法も、使ってあげるってば。
ムーミン　つくづくギルって情ないな。
ジュン　だって、ひとりでも遊べるようになってるんだからしょうがないの。
ムーミン　そんなこといったってさ。
ジュン　一緒に来るんなら早くおいで。
ムーミン　ハ～イ。
ジュン　あ、あのピンクのルーパー、ステキ。色がおしゃれだなぁ。
ムーミン　ちょ、ちょっと、いくらモンスターが好きだからって、早く攻撃してよ！　囲まれちゃったよー。
ジュン　えー、もったいない。ま、いいか。一回死んで、またこの部屋で経験値をかせごうっと。
ムーミン　あ、そうやってレベルをアップさせてるんだ、ズル～イ。倒しやすいモンスターのいる部屋で、繰り返し繰り返し、モンスターをやっつけては死んで、またやっつけてるのか。
ジュン　フン。お金を使うゲームセンターじゃ、絶対できない方法なのさ。頭いいでしょう。こうすれば、魔法もすぐ覚えるというわけ。
ムーミン　大量虐殺してるんだぁ。
ジュン　だって、そうしなきゃ先に進めないんだから。モンスターによっては、例えばナイトの強いやつなんか、よっぽどの魔法でないと倒せないもの。
ムーミン　なぁ～んだ。ギルは魔法覚えないから、役に立たないんだ。
ジュン　そんなことないわよ。じゃあ、やってみる？　ヒートボディー！　ホラ、体当たりして!!
ムーミン　えー!?　ギルが役立つって、こういう意味だったの一？　ヒドイ！　カイはさッ、カッコよく魔法使ってるのに、ギルは体当たりしかやらせてもらえないんだぁ。これじゃ私って、まるでバカみたい！
ジュン　もっと上の魔法を覚えたら、ヒートボディーもいらなくなるから、少しの間ガマンしなさい。
ムーミン　わかったわよう。もう、私居直っちゃおっと。さっ、カイ、大量虐殺してらっしゃい。ワタシャ高みの見物としゃれこむから。
ジュン　サンダー・ボルト、スパーク！
ムーミン　お茶でも入れようかなぁ。
ジュン　プレス！　ゼェハァ。
（プシュッ！）
ムーミン　キャ～かわいいつぶれかた。あー、お茶がおいしいな。頑張ってね。
ジュン　そうはいくか、コールギル！
ムーミン　あれ!?　ここはどこ!?

よーく見るとかわいいモンスターばかり



まほーさえおぼえれば、こっちのものさ!!







TOTAL SCORE

	幸田	白鳥	加藤	森田
第一印象	6	6	10	8
操作性	2	5	6	2
グラフィック	7	7	10	9
シナリオ	8	7	8	8
お買得度	7	7	9	7

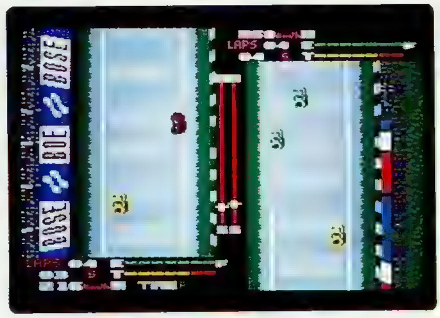
●スコアは10段階評価です

テクニック派か強行突破派か運転に性格が出るの

＝有沢うにょん

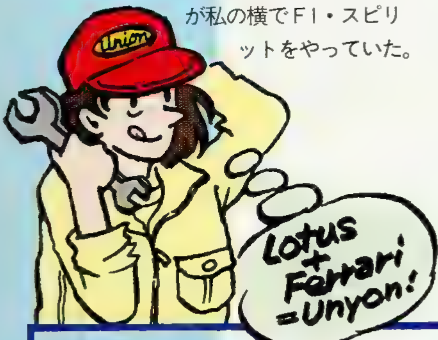
F1・スピリット

モータースポーツは的確な状況判断とピットクルーの協力、そして速さが要求される頭と体のスポーツだ。『F1・スピリット』はそんな本物のカーレースを楽しめるゲームなのだ。



↑2人でプレイするバトルモード。同じスピードで走らないとはぐれちゃう!?

11月号で初登場した宮崎マジェンタ改め有沢うにょんです。あ〜あ、結局ヘンな名前になっちゃった。ま、ヨロシク。今回私がレビューするのは『F1・スピリット』っていうレースゲームなのだ。私は1年前にシビックを買って以来、車に関してはちょっとウルサイ(詳しくはない)。でもって、レースというものが最近やっとわかってきたところだったんだ。そんなある日、渡辺るねが私の横でF1・スピリットをやっていた。



大作RPGの担当が続いて、複雑なゲームはもうイヤッ！　という気分だった私、チョット息ぬきのつもりでやってみたのよね。その、チョットがいけなかった。1時間のつもりが2時間、3時間とあとを引き、気がついたら7時間もステアリング、もといジョイスティックを抱え込んでいたの。終電の時間が来なかったら、あと3、4時間はやめられなかったわ。

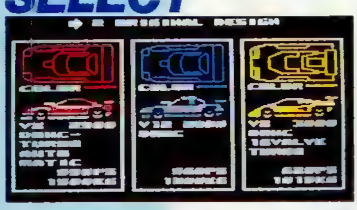
ついついあと引いてやりたくなるのは、レースがポイント制になってるからなの。最初はストックレース、ラリー、F3の3つのレースにしか出場できないんだけど、各レースで6位以内に入賞すると順位に応じたポイントがもらえて、ポイント合計が一定の数に達すると上級のレースの出場権が得られるわけ。となるとF1・スピリットっていうタイトルなんだから、F1に出場しなきゃ気が済まないのよね、私。

カーレースのゲームって今までもあったけど、F1・スピリットの場合、パーツを組み合わせてオリジナルマシンを作れちゃうところが新しい。自分だけの車に乗れるなんてウレシイ！　だって街で私のと同じシビックと並んだときって、気分悪いもんね。車も個性の時代なのだわっ。人と同じはイヤ！

パーツはいろいろあるけど、私の実感では、ほどほどに速くて燃費がいい

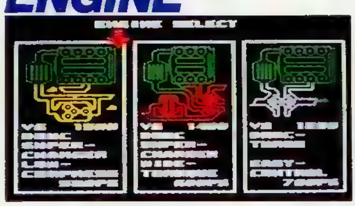
オーダーメイド感覚でデザインする

SELECT



↑レディーメイドかオリジナルデザインかをセレクトする。私はオリジナルでなきゃイヤよ！

ENGINE



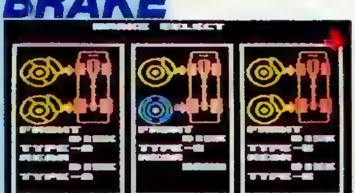
↑何といっても車の心臓はエンジンよね。パワーのあるエンジンに魅かれるけど、燃費も大事。

BODY



↑ちょっと重くて加速が悪いけど、ストロングボディーがオススメ。強ければ生き残れるのだ。

BRAKE



↑ブレーキ性能ってよくわかんないけど、レーシングカーに今どきドラムなんてあるのかなぁ。

SUSPENSION



↑自分で運転するときは固め、助手席に乗るときは柔らかめのサスがいいと思うけど……。

MISSION



↑マニュアルかオートマかをセレクトできるが、私はハッキリ言ってオートマしか運転できない。

サーキットの緊張感がたまらない!!



⬆スタート直前。キレイに整列してスタートサインを待つのだ。思わずエンジンふかしたくなっちゃう。

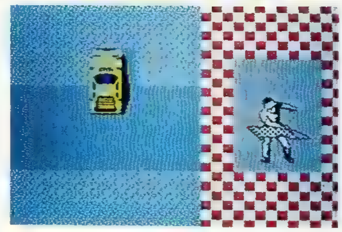


➡ピットでの作業は秒単位の勝負だ。早くしてくれなきゃどんどん抜かされちゃう。お願い、急いで。





⬆F1のラウンド7、イギリスのサーキットだ。ゴール目前。



➡やった！ ついにゴールイン。順位はともあれ、チェッカーフラッグはうれしいもの。

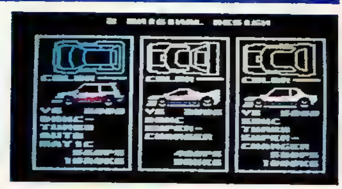
エンジンとストロングボディーを選んで、ピットインの回数を最小限に抑えるのがコツだと思う。とにかくピットインって、いろんな意味でムズカシイの。便利だからってちょくちょく利用すると、どんどん他の車に抜かれちゃうし、だいいちピットにちゃんと入って止まるのさえムズカシイ。スピード出しすぎて通過しちゃったり、ピット側の道路に入ろうとしてハンドルきったとたんグワッシャーン!! ピットに激突、なんてことがよくあるのだ。

おまけにこの後はピットを通過したところからゲームが再開するの。こんなのアリ!? 私は思わずジョイスティックを投げつける、と壊れちゃうので、机を力まかせにバンバンバン!! とたたいて怒りを発散するのだった。

ところでこのゲーム、2人でやるバトルモードってのがあるんだ。2人でいっしょに走ると、両方のドライビングの特徴が出て面白いの。タイプを2つに分けると、コーナリングテクやピットインのタイミングなどを計算して着実に走るタイプと、コースアウトもなんのその、少々クラッシュしたってゴールインするまで車がもちゃあいいってタイプ。F1レーサーにたとえれば前者がピケで後者がマンセルって感じ。ちなみに私はマンセルタイプよ。

F1グランプリが日本で開催されて、ますますモータースポーツが注目されそうだけど、なかなか本物のレースは見に行けないよね。車を持ってたって、交通渋滞が日常化している日本の道路じゃ欲求不満がたまっちゃう！ だからみんな、F1・スピリットで思いっきり飛ばしちゃおう！ ビュンビューン！

F1より難しい!? ダートコースラリー





⬆レースによってボディーもエンジンも違うのだ。ラリー用の車ってのはどーも、そこらへんを走ってるフツーの車みたいね。

⬆➡走るというより滑って感じの走行感。一周にクラッシュ3回以下なら優秀。

関係ないけど



⬆見えないだろうけど、ヘルメットにはF1の文字が入ってる。

これが!! 私の愛車シビックよ。

F1といえばロータス・ホンダ。私の愛車シビックもホンダ。ってわけで、トートツにシビックを登場させてしまった私。まあ、いーじゃないの、F1レーサーになりきってんだからさ。

TOTAL SCORE

	有沢	渡辺	加藤	森田
第一印象	9	8	10	8
操作性	10	9	9	8
グラフィック	7	8	10	7
シナリオ	9	10	10	10
お買得度	10	9	10	9

●スコアは10段階評価です

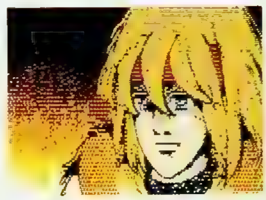
組織を抜けた3人の忍者たち前途は厳しい……・ぞ

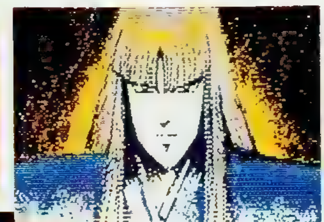
野草 薫

抜忍伝説

忍者に自由はない。
忍軍を抜けた者に
待っているのは
死のみである
しかし、それでも
自由を求めて
逃亡者の道を
選んだ忍者……。
これを抜忍という。

ブレイン・グレイの第1回目の作品だけあって、その完成度が注目されていたこの『抜忍伝説』。ひとたびプレイしてみると今までのゲームになかった、新しい魅力を発見することができる。邪鬼丸、幻妖斎、小源太。3人の抜忍たちを取り巻く忍者の世界はいかなるものだろうか？





⬆主人公の3人。野性児の邪鬼丸に仙術使いの幻妖斎。それに冷静な小源太だ。



⬆そうなのだ。忍者の世界はこんなに厳しい。果たして3人は、無事に生きのびることができるのだろうか。

ヤァお久しぶり、野草薫だよ。私が新年早々レビューするのは、あの『抜忍伝説』。噂は前々から聞いていて、ぜひプレイしてみたかったゲームなのだ。

主人公は3人ていうから、てっきり3人がパーティーを組んで行動するものと思っていたんだけど、どうやらそうではないらしい。だってゲームディスクがキャラクター別に独立してるんだもの。3人の中から邪鬼丸のディスクを選んでたちあげてみると、やはりキャラクターは邪鬼丸ひとり。そうか、これは3つの異なったゲームを、1つにパッケージングしたものね、と納得。

でも、3人の中に何らかの因果関係がなければ、3つのゲームを『抜忍伝説』としてまとめる意味がないではないか。おっと、ゲームディスクの他に、オープニングディスクがあるのを忘れてた。これに、3人の関係が記されているに違いない。

天狗に育てられ、10歳の時にさらわれて伊賀忍となるが、今はあやめという少女を捜している邪鬼丸。凍結行を学ぶために伊賀に入るが、結局だまされていたことを悟り、法道仙人の元へ戻ろうとしている幻妖斎。生粋の伊賀忍であったが、相棒の死をきっかけに伊賀への忠誠心と片目を失い、相棒の仇討ちの旅に出た小源太。

この生いたちも目的も違う3人が偶然出会ったのは、伊賀の追っ手と戦っている最中だ。忍者の掟は厳しく、忍軍を出た者に待ちうけているのは死のみ。うまく追っ手を巻いたものの、いつまた新たなる追っ手が襲いかかってくるやもしれん。そこで3人は、お互いの目的達成のため協力し合うことを誓い、10日ごとに隠れ家に集まる約束を交してそれぞれの旅に出たのだった。

なるほど、これで3人の接点は把握できた。つまり、プレイキャラクター

忍術を使いこなせ

戦闘シーンはシミュレーション形式。気温や風向きを計算して、忍術を使いこなすのだ。次の忍術はほんの一例。

◉火走り
狙った敵めがけて足もとから炎を直線的に発する、攻撃用の忍術。

◉火輪
自分の周囲を炎の輪で囲み、その煙で隠れた敵をいぶり出し、発見する忍術。

◉たんじん
空気中に火薬をまき散らし、辺り一帯を爆破する攻撃用忍術。

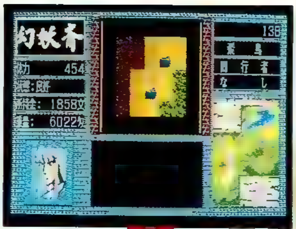
◉木葉隠れ
多量の木の葉を風に舞わせ、その中に紛れ込むことで敵の目を欺く忍術。

◉闇夜
昼間に使う術。辺りを一瞬のうちに暗くし、敵の目を困惑させる。

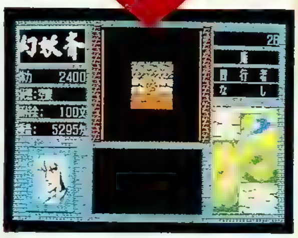
◉地鳴り
大地を揺るがす強力な攻撃用忍術。味方にまでダメージを与えることがある。

◉変わり身
敵にやられる寸前に木や小動物を身代わりにしてやられたと見せかける防御術。

◉水舞い
水で自分を包み込んで敵からの攻撃を防ぐ、防御用の忍術。味方すべてを守る。



➡幻妖斎が今いるのは、町の中。ある場所へ行くと……。



➡このように、今度はその場所のマップが表示されるのだ。

多彩な忍者道具

旅をしていく上で、この道具たちがずいぶん君の手助けをしてくれるにちがいない。材料と知識さえあれば作ることも可能だ。



サク
鍵をこじ開ける道具。大きさにより、大、中、小に分類される。



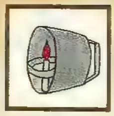
しころ
携帯用の小さい両刃ののこぎり。忍びの常備品のひとつ。



狼煙筒
遠方の味方への合図に用いる、狼煙を上げるための筒。



忍び舟
組立式の船艇。複数の人間が乗船することができる。



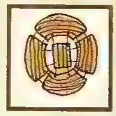
がんどう
提灯の一種。ろうそくを常に垂直に保つ工夫がしてある。



苦無
土を掘るための道具。ある特定の忍術を使う場合、必要となる。



胴火
携帯用の火種。熱伝導がよく、冬はカイロの代用品にもなる。



水蜘蛛
水上を進行するための道具。折りたたみ式のものだ。



たたみのみ
錠前などを削ったり釘抜きの代用品となる、のみである。

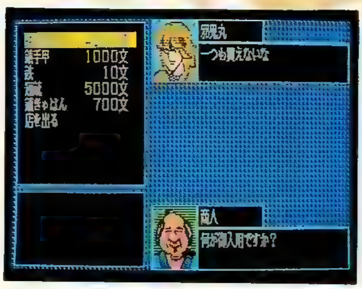
が10日ごとに隠れ家に戻れば、他の2人がいて情報交換なんかできるわけね。

でも、実際プレイしてみると、3人の関係というのはもっと密接で、おまけに複雑に絡み合ったものであることに気付いたのだ。隠れ家においては、3人でアイテムや情報を交換できるのは、前述したとおり。でも、他の2人を旅に同行させるってこともできてしまうのだ。この辺、最初に私がイメージしていたパーティー形式ではないか。「では、また隠れ家で会おう」。あら？勝手に2人が離れて行ってしまった。

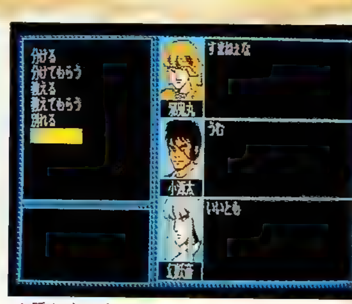
そう、これは従来のRPGのように主人公キャラクターがパーティー全員を操作するという、不自然なことはしない。彼らにはちゃんと意志があって、それに基づいて行動しているわけね。当然といえば当然なんだけど。だから主人公キャラクターが他の2人といかにうまくつき合うかが、重要になってくるのだ。何しろ2人の行動は、こちらには読めないんだから。

プレイ中には、3人揃わないと行けない場所というのが出てくる。また逆に、相手に旅に誘われてある場所に連れて行かれてしまうなんてこともある。なるほど、自分が旅をしている間に、他の2人もちゃんとそれぞれの旅を続けているわけだ。つまり、ゲームの中に、時間的なつながりをきちんと持たせてあるのだ。これほどつじつまの合ったストーリーを持つゲームは、他ではちょっとお目にかかれない。

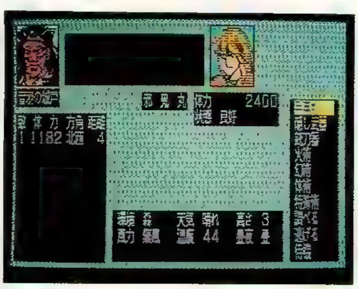
しかして、『抜忍伝説』を普通のRPGだという先入観を持ってプレイした私は見事に思惑をはずされてしまったのだった。『抜忍伝説』はあらゆるゲームの要素を随所に取り入れつつ、まったく新しいスタイルのゲームシステムを確立していたのだった。お試しあれ。



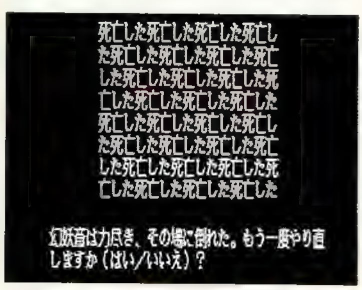
⬆ここはどうやら武器屋のようだ。武器は敵と戦って勝ったときにも入手することがある。



⬆隠れ家の中での3人。邪鬼丸が他の2人を旅に誘ったところだ。快く応じてくれた。



⬆戦闘シーン。下のウインドーに示された状況を考慮しつつ、忍術をしかけるのだ。



⬆キャラクターが死ぬとこうなる。ああ、無念。セーブした所からやり直すか。

TOTAL SCORE

	野草	森田	幸田	白鳥
第一印象	7	7	6	8
操作性	7	5	6	7
グラフィック	8	7	8	7
シナリオ	9	6	8	8
お買得度	8	7	7	8

●スコアは10段階評価です

スピーディー＆スリリングな展開のノリがいい

森田建作

ジハード

広いスクロールウインドー、でっかいモンスターが印象的なアクションＲＰＧ『ジハード』。正統派であれアクションであれ、クリスタルソフトのＲＰＧのゲームシステムは、一本筋が通っている。さて、ジハードはその伝統をどのような形で受け継いでいるのか？　男・森田建作が考えてみた！

オッス、森田建作だ。この本は１月号だが、発売日は12月８日。中、高校生諸君は学期末試験の真っ際中かもしれないな。試験なんてものは、日頃の学習がどれくらい身についたかを調べるためのもんなんだ。いい点を取らないとあとが大変かもしれないが、男は男らしく、一夜漬けではない実力で勝負してもらいたいもんだぜ。

さて、今回オレがレビューするのはクリスタルソフトのアクションRPG、ジハードだ。詳しいストーリーは1987年11月号のニューソフトを読んでもらいたい。ホンの少しだけ紹介すると、復活を企てる魔王によって盗まれた聖櫃を取り戻すため、プレイヤーは魔王とその手下をやっつける、となる。ファンタジー世界が題材のRPGに、よくありがちな目的だよな。

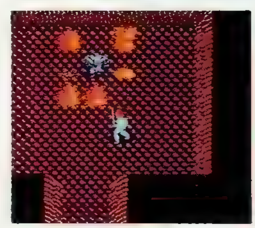
クリスタルソフトのアクションRPGというと、ボルフェスと５人の悪魔やバビロン、アスピック、古いところでは、リザードなんてのもあった。アクションRPGよりは、正統派といわれるタイプのRPGのほうが、オレは得意なもんだから、クリスタルソフトというと夢幻の心臓、というイメージを持っていたが、けっこうアクション物も出してたんだな。

話をジハードに戻そう。

ハッキリ言って、ジハードはかなり単純なゲームだ。少なくとも、オレはそう思う。

その理由はいくつかあるので、順に挙げていこう。ひとつは、その操作方法だ。これまでのアクションRPGは、移動はテンキー、攻撃や魔法はスペースキーとシフトキー、またはZ、Xキーなどを使用していた。実際、これは必要最小限のキーの数だ。と思っていたら、ジハードでは移動も攻撃もテンキーで兼用し、さらに単純化をはかっているのだ！　すなわち、攻撃とは移動の延長線上の行為で、敵にただブツかればいい、というもんだ。





⬆⬅上のように囲まれたら、多勢に無勢。１ヵ所を切り崩して逃げるほうが賢明かもな。左のように火が守ってる場所なんか、何かありそうだぜ。

ふたつめの理由は、RPGにつきもののアイテム類が少ない。剣、楯、鎧はそれぞれ１種類しかない。ボスキャラを倒すのに必要なアイドルだって種類は多くないし、体力回復薬すらなく、そのかわりをつとめるタマゴも、一定の場所にしかない（と思う）のだ。

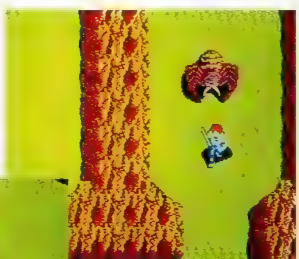
同様に、魔法や超能力、または弓矢のような遠距離攻撃用の武器（？）がないのも、最近では珍しい。

最後の理由は、RPGの最もRPGらしい部分、レベルアップ（各パラメータの増加）と情報収集＆謎解きだ。レベルアップは、ほんの10分程度プレイするだけで、レベル10近くまで上がるほど小刻みで、実に気持ちよい。

しかし、謎解きが問題になってくるのは、ほとんど中盤以降となっている。この２点は関連性があるようで、レベルアップしづらくなる頃に謎解きが始まる、という印象を、オレは受けたな。

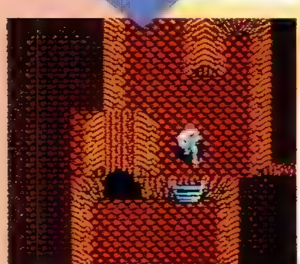
以上のような理由からオレは、「ジハ

こいつらどっちが本物だ!?

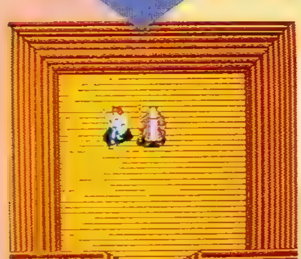




⬅⬆同じ姿の３匹の大グモが別の場所で道をふさぐ。このなかの１匹だけが、地上のボスキャラなのだ。

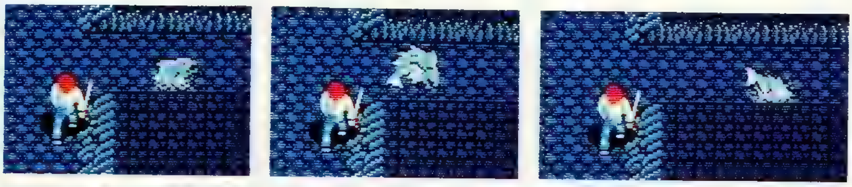


⬅そして正しいのを倒せば、ここにこられるのだ。早い話、３匹とも倒してしまえばいいわけだな。

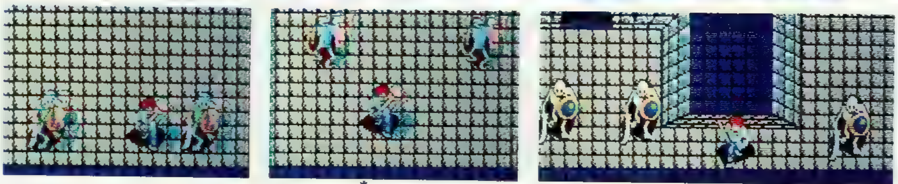


⬅このジイさん（といっても聖者のなれの果て）、なんと剣をくれる。今まで素手で戦っていたんだぜ。

きさまら、踊ってる場合か!!



⬅ポッチャン、とか、パッチャンとか音が聞こえてきそうで、思わず見とれてしまう魚の化け物。モンスターだけ地面に潜れるっていうのも、ズルイ話だ。いっそのこと、主人公も潜れりゃよかったのにな



⬅コイツらは2人一緒になって動き回るから、まるで踊ってるようだ。その証拠に、近くに立っても攻撃してこない。踊りに夢中になってるスキに横をスリ抜けちまえ!

ードは単純」と言ったわけだ。注意してほしいのは、単純といっても簡単ではないということ。まれに、その単純さがルールや操作性にとどまらず、ゲームの仕掛けにまで進出し、"簡単"になっているゲームもあるが、ジハードはそうではないのだ。

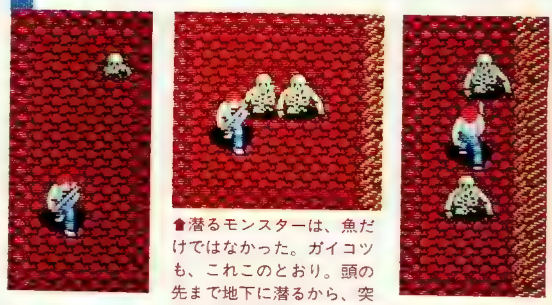
RPGでは、最初はチマチマ戦ってレベルを上げ、金を貯え……、という悪しき風習が、いまだ強く残っているものが多い。が、ジハードでは単純な操作と小刻みな、早いレベルアップでその間をなくしている。

このことによってゲーム自体がスピーディーに、かつスリリングに進めていくことができる、という長所を、ジハードは持つにいたったのだ。そうそう、その展開にマッチした、リズミカルなBGMが、耳からプレイヤーを楽しませていることも忘れちゃいけないな。

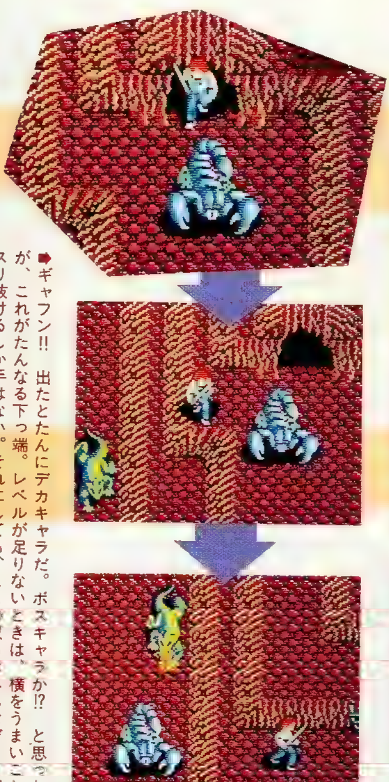
こうしてトントン拍子で中盤まで進むと、ある時(地下都市にたどりつく頃かな)を境に、グッと情報量が増えてくる。で、「ここから第2部」っぽくゲームの進め方が変わり、さらにのちの魔王やその腹心との戦いでは、またアクション(レベルアップは別)ゲームのような展開に、自然に変わっていく。

その変わり方が、プレイヤーにそれとわからせようと強制するものではなく、とても自然なのだ。ゲーム自体スリリングでスピーディーだから、新しい展開に入るとき、話の腰を折らないよう気を遣って作ったのだろう。作者の真心が伝わってくるような気がする。

突然出てくるんじゃねえ!



⬆潜るモンスターは、魚だけではなかった。ガイコツも、これこのとおり。頭の先まで地下に潜るから、突然足元に出現されるとあせるぜ。だが、相手よりこっちのレベルが上だと、頭も出ないうちに倒せる。モグラならずガイコツタタキもオツなのだ。



➡ギャフン!! 出たとたんにデカキャラだ。ボスキャラか!? と思ったが、これがたんなる下っ端。レベルが足りないときは、横をうまいことスリ抜けるしか手はない。それにしても、ここの奴らはみんなデカイぜ。





⬆地上のモンスターは、さすがに弱いヤツばかり。
⬅この火のモンスターは、追いかけてくるイヤなヤツだ。
⬅不気味な外見に似あわず、コイツらはけっこう弱い。

TOTAL SCORE

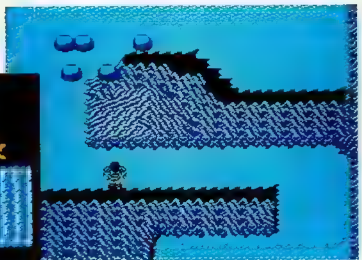
	森田	白鳥	加藤	有沢
第一印象	8	8	6	7
操作性	7	9	7	8
グラフィック	8	8	7	8
シナリオ	8	7	6	7
お買得度	8	8	7	7

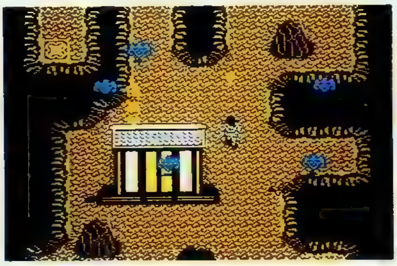
●スコアは10段階評価です

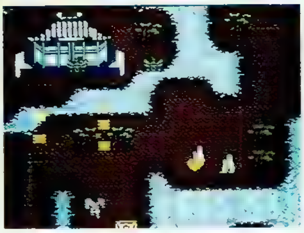
ひねりを加えた射撃(シューティング)ゲームは今後の流行かな？ ——インターン加藤

牙龍王









人間がメインキャラのシューティングゲーム『牙龍王』。ひとクセありそうなこのゲームを、RPGしかできないインターン加藤が挑戦する。まずは読んでください。

⬆⬅これが、牙龍王のゲーム画面だ。純日本的石庭みたいだったり、南極みたいだったり、色調もグラデーションがきいてて、かなりキレイ。

今月のレビューでトリをつとめるのは、私ことインターン加藤です。現在ボクは大学4年生なので、あと3ヵ月くらいで卒業！　できるといいんだけどイマイチ不安だったりする。卒業後もログインを続けるかって？　うーん、読者のみなさんが応援してくれるんなら続けてみようかな。情報局の方へのお手紙、待ってまーす！

今回のボクのゲームは、ザイン・ソフトの『牙龍王』。縦スクロールのシューティングゲームという、僕が二番目に苦手なタイプです（ちなみに一番苦手なのは、横スクロールシューティング）。と言うと、ファミコンなら『新人類』、『戦場の狼』、パソコンなら『ファイナルゾーン』、『トップルジップ』などを想像する人もいるんじゃないかな。まあ、当たらずとも遠からずってとこだね。

この『牙龍王』、ゲームのシステムとしては、コナミの『魔城伝説』が一番近いような感じ。敵を倒しながら前進し、アイテムを取ってパワーアップ、デカキャラをやっつけて面クリをする、というよくあるパターンです。

でも、最初から最後までよくあるパターンで終わってしまったんでは、今の時代、誰も相手にしてくれない。だから、最近のシューティングゲームを見ると、ゲームに変化をつけようとして、いろんな努力をしてるんですよ。たとえば、『ルクソール』では3Dと2Dの2画面を交互に使っているし、『テスタメント』ではボスキャラの最期に、一言しゃべらせてみたり。つまりそういった工夫、変化というか、目先を変えてプレイヤーを飽きさせないものが、この『牙龍王』にあるかというのが問題なのです。

その答えは、もちろんYES！　いろいろな所に、ザイン・ソフトの気配りが見受けられます。

まず、各面をいくつかに分割して、それをワープゾーンで結びつけているという点。つまり、ワープの飛び先をしっかり把握しておかないと、いつまでたっても1面クリアーはおろか、ボスキャラのいる所にすらたどりつけないという事が起きるワケ。これって、複雑すぎると面倒でイヤだけど、このゲームではGOODにまとまっています。少なくとも、ボクはそう思うね。

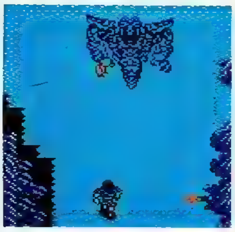
次に、下の写真を見てください。あることをすると、龍にヘーンシン！　してしまうのです。タイトル『牙龍王』というのは、このへんから来ているのかな？　で、龍となって敵と闘い、倒すとまた元にもどる。変身ものはめず

人から龍へ リーインカーネーション



⬅必殺のアイテム、龍のうろこを取ると、デカキャラと闘うときに、龍に変身できる。変身の過程は、ホラこのとおり。これで、強敵と闘うのも、いくぶん楽だよ。勝てば元に戻れるから、心配はご無用。

ボスキャラを倒すと、はてさて……






↑各面ラストのボスキャラを倒すと、まずアイテムが出現。それを取ると、いきなり顔がでかくなる。「なんだなんだ」と思ううちに、さらにでかい顔に。こういうの、すごくヘンだけど、そこでプレイヤーの心はなごむ、のかな本当に？




らしいから、こいつぁかなり、エキサイティングだよ。MSXを持ってない人は、この写真で気分を味わってチョ。

上の写真。ボスキャラを倒した後のこういうお遊びこそ、僕は大事だと思うんです。だって、せっかく1面クリアーしたんだから、すぐに次の面へ行っちゃおもしろくない。ほめてくれるなり、たたえてくれたりしてもいいじゃないか！　という、ゲーマーたちの心の叫びに、このゲームは応えてくれた。

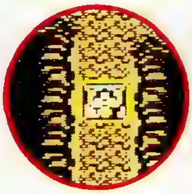
ほかにも、敵ボスキャラの攻撃方法とかも多彩だし、2メガのROMを使っただけあって、かなり気合いを入れて作ってあるなーなんて思います。ただ、キャラの操作性が少々悪いような気がするんですけど、僕のせいなんだろうか(Dr.アライ：そうだ！　おまえがヘタなだけだ！)。

怒られちゃった。でも、弾を撃つ方向の決定法が、Bボタン＋カーソルっていうのは、どうも僕にはなじめなかった、という感じがあるし、自分の弾が遠くまで届かないのも、少々イライラしたかな。

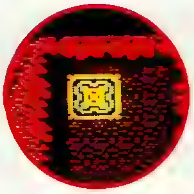
そういえば、このゲームには、得点表示とか、ステータス表示とかもありません。人によって意見もわかれるだろうけど、僕はこっちの方が好きだね。ゲーム画面に集中できるし。このテのゲームでは、点数とかは問題じゃないしね。

いろいろ好き勝手に言わせてもらいましたが、このゲーム、一見すると地味ながら結構遊べる方だと思います。最終的な判断は、シューティング好きな読者のみなさんにまかせようかな。

目的を果たすには アイテムも必要だ そう思うでしょ？



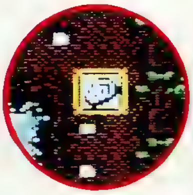
↑こいつを取れば、パワーアップで、少しの間だけ無敵になれる。



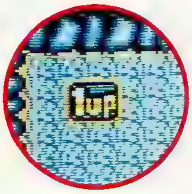
↑画面上の敵を、まとめてやっつける。何の絵かはわからない。



↑これは、体力回復のポーション。ただし黒いやつは毒だよ。



➡ついに出た！あの龍のうろことは実はこれのことなのだ。

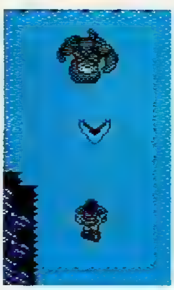


↑一目でわかる、1UP。でも、これを取るために死ぬのは、ムダだ。

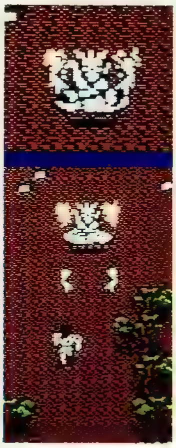


↑芭蕉扇というこのアイテムは、敵の動きを一定時間止める。

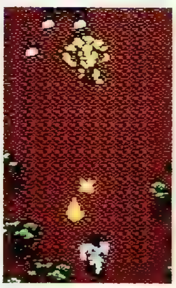
各面のボスキャラたち



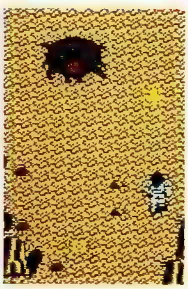
↑3面ぐらいに出てくるヤツ。Vの字形の弾で攻撃してくる。



↑両腕を飛ばすなんてマジンガーZみたいと思ったヒト、20歳以上。



↑一見弱そうなのに、こいつは初めの方にしては、かなり手強い。



↑カブト虫かな？　カナブンかな？　こいつは弱いから、大丈夫。

TOTAL SCORE

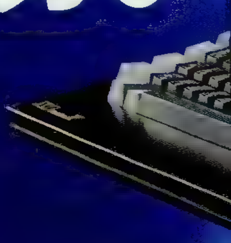
	加藤	渡辺	有沢	幸田
第一印象	7	5	5	6
操作性	6	5	5	5
グラフィック	8	6	6	5
シナリオ	9	6	6	6
お買得度	8	6	6	6

●スコアは10段階評価です

SHARP New-Life People

ADVANCED TURBO

ZII新登場。



感性に応えるクリエイティブパソコン。NEW Z-BASICで加速するアートパワー。

NEW Z-BASIC搭載

クリエイティブワークを強力にサポートするAV指向の高水準BASICです。カラー画像デジタイズ、クロマキー合成、ステレオFM音源、バンクメモリ対応など、クリエイティブな機能に関する命令を強化しました。豊富な画面モードで多色を駆使するときに便利な、パソコンで初めての充実したグラフィック用関数、FM音源制御用ステートメントとしてX68000と命令コンパチの拡張MML……、使いこむほどに凄さがわかるパワフルなBASICです。

先駆のAVアート機能

4段階の量子化取り込み、42通りのモザイク取り込み、反転取り込みなど、画像取り込みでアートの世界を拡げるカラー画像デジタイズ機能標準装備。さらにテレビ番組でよく見られるクロマキー合成、インターレーススーパーインポーズ、リアルなスーパーインポーズ録画が楽しめる4,096色対応ニューテロッパ機能、8重和音ステレオFM音源とPSG(3重和音)による11音源のサウンド機能。パソコンクリエイターを魅了するアビリティを標準装備しました。

資料請求券
X1 turbo ZII
LOGIN
1係



Zのハイパフォーマンス

●メインメモリとして128Kバイトを標準実装(NEW Z-BASICで最大576Kバイトまでサポート)●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載●JIS第1/第2水準漢字標準装備、「システム・ユーザー辞書」を装備した高度な日本語処理機能●クリエイティブなアプリケーションに欠かせない簡単操作のマウス標準装備●X1ターボシリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●多彩な通信ツール※のサポートでパソコン通信に対応●RS-232C、プリンタなど豊富なインターフェイスを装備●ドットピッチ0.31㎜、オートスキャン、多機能リモコンなど豊富な機能を装備した高精細カラーディスプレイテレビ(別売)。※別売

X1 パソコンテレビ turbo Z II

パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-881C-BK(ブラック)	標準価格 179,800円
14型カラーディスプレイテレビ	CZ-880D-BK(ブラック)	標準価格 109,800円
14型カラーディスプレイテレビ	CZ-830D-BK(ブラック)	標準価格 98,000円
チルトスタンド	CZ-6ST1-B(ブラック)	標準価格 5,800円

※写真のディスプレイはCZ-880Dです。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)

SHARP New-Life People

パソコンフリークたちへ

パソコンとしての確かな伝統

コンパチブル設計

X1シリーズの高機能を継承したコンパチブル設計、蓄積された豊富なソフトウェア資産※が利用できます。※カセットテープソフトは利用できません。

●高速タイリングペイント、アトリビュート、座標変換、プライオリティ、パレットなど多彩なグラフィック機能●JIS第1水準漢字ROM内蔵（漢字ユーティリティソフト付）●8オクターブ3重和音のサウンド機能●ユーザー定義のキャラクタゼネレータ機能●テレビコントロール、スーパーインポーズ機能（CZ-830D使用時）●5˝FDD1基内蔵（別売のCZ-53F 標準価格19,800円の増設でデュアルドライブ可能）●拡張I/Oポート2ポート内蔵

マルチビジュアル端子

コンピュータ画面をビデオ録画できる――。ビデオやビデオ入力端子つきテレビとダイレクトに接続、マルチビジュアル端子がパソコンシーンを鮮やかに彩ります。たとえばゲーム、プレイしながらその過程をそのまま録画、後で再生すれば攻略法も研究できるし、隠れキャラクタやウラ技も確認できる。またベストスコアの達成や最終面をクリアした決定的瞬間もバッチリ残せます。



X1アミューズメントステーション

どちらから始めるか。ニューエンター

HEシステム搭載

リアルなキャラクタで迫力あふれるゲームが楽しめるホームエンターテイメントシステムをX1に搭載しました。HEシステム専用カスタムCPUや高機能多色化スプライトIC、6重和音のサウンド機能、さらにマルチビジュアル端子接続による鮮明画像、ソフトはコンパクトな専用ICカード。この新しさがオモシロさ、もう遊び心はトップギア…。次世代ゲームが思いっきり楽しめます。

■鮮やかな画像/マルチビジュアル端子による鮮明画像。ゲームプレイをビデオに録画もOK。

■リアルなキャラクタ/最大32×64ドットの大迫力キャラクタで、よりリアルなゲームプレイ。

■多彩なカラー表現/表示色は512色中256色同時表示、キメ細かな色彩で表現力がさらにアップ。

■迫るサウンド/6オクターブ6重和音のサウンド機能でさらにひろがる臨場感。

■ICカード/ソフトは手のひらに入る専用ICカード、遊び心が一気に加速する新しさ。

次世代ゲームマシンの高感度

ゲームフリークたちへ



たしかな技術で世界をむすぶ
NEC
マシーンエンターテイメント。この楽しさが新しい。
●新・発・売
●ビジュアルが爆発。サウンドが激突
ゲームの世界がリアルになって、キミの前に現われた。PC Engineと専用のゲームソフトHuCARD(ヒューカード)による、コンピュータゲームシステム。画面いっぱいのキャラクターが動く。背景も細かいところまでしっかり鮮明。色彩はなんと512色。そして、ステレオ6ch(内部)の厚みのあるスーパー・リアル・サウンド。いま、音が、映像が、爆発、そして激突する。
ピーシーエンジン
PC Engine
(PI-TG001) 標準価格24.800円
添付品 パッド(PI-PD001)×1
ACアダプタ ×1
アンテナ切替器 ×1
取り扱い説明書 ×1
主な仕様
●電源 AC100V 50 60Hz ●消費電力 4W ●寸法 縦135㎜×横140㎜×高さ40.4㎜(本体) ●重さ 約350g(本体)
HE system
●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの意味です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。
C&C
PC Engine
ピーシーエンジン
THE 功夫(ハドソン) 好評発売中
©1987 HUDSON SOFT
ビックリマンワールド(ハドソン) 好評発売中
©LAD・NAS・東映動画
©1987 HUDSON SOFT
上海(ハドソン) 好評発売中
©1987 ACTIVISION
©1987 HUDSON SOFT
妖怪道中記(ナムコ) 12月発売予定
©㈱ナムコ
邪聖剣ネクロマンサー(ハドソン) 12月発売予定
©1987 HUDSON SOFT
ビクトリーラン－栄光の13,000キロ－(ハドソン) 12月発売予定
©1987 HUDSON SOFT
カトちゃんケンちゃん(ハドソン) 好評発売中
©1987 HUDSON SOFT
シャングハイ王(ハドソン)仮称 '88年1月発売予定
©1988 HUDSON SOFT
ダイナマイトボール(ハドソン)仮称 '88年1月発売予定
©1988 HUDSON SOFT
Rタイプ(ハドソン) '88年2月発売予定
©1987 IREM
©1988 HUDSON SOFT
※タイトル・発売日等は変更される場合があります。
以下続々封切予定
●目よ、耳よ、ここが戦場だ。
―ホビーマシン進化論―
DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。


S-RAM 対応
ふたつのソフトを、新たに同時発売!!
アシュギーネ
復讐の炎
©1987 /MATSUSHITA/マイクロキャビン
第3弾
こちらはアクションRPGアドベンチャー
マップサイズは驚異の240画面。タテヨコに高速でスクロールします。敵シンボルに接触すると、画面はたちまち戦闘シーンに。凶暴、複雑な敵キャラ。コンタクトモードで情報がつかめます。
アシュギーネ「復讐の炎」(マイクロキャビン)
SW-M003 標準価格6,800円
虚空の牙城
©1987 /MATSUSHITA/T&E SOFT
第2弾
こちらはスーパーアクションアドベンチャー
ホラー映画顔まけの恐怖の戦闘シーン。剣を刺すと、敵キャラは血しぶきを上げる。超デカキャラも出現する、複雑な階層構造の6ステージ180画面の大興奮。必殺の制御球を操り敵を倒そう。
アシュギーネ「虚空の牙城」(T&Eソフト)
SW-M002 標準価格6,800円
データ互換して、必殺アイテムが使えるぞ!
SW-M001 標準価格3,800円
あのA1を超えて、29,800円。
ついてるからうれしい、連射式パワーパッド。
独立10キーもついてる、A1MKⅡ(マークツー)の誕生です。
(NEW)
POWER PAD
●便利な独立10キー
●迫力の連射式パワーパッド
Panasonic A1 MKⅡ
(NEW)
パナソニックが連れてきたすごいヤツ。あのA1に後継機が誕生しました。由緒正しきアソビの血を引くパナソニックA1MKⅡ。連射式パワーパッドがついたから、さらにゲームに強いのです。その上、独立10キーもついて実用性もアップ。ルーレット、ヒットカウンタなどの内蔵ソフトも充実して、こんどもうれしい29,800円。
パナソニック MSX2 パソコン
標準価格29,800円 FS-A1MK2
3.5インチFDDを搭載、漢字ROM内蔵。A1コンポでシステムにしよう。
FS-A1F 標準価格54,800円
MSX はアスキーの商標です
心を満たす先端技術── Human Electronics
松下電器産業株式会社



冒険という言葉とはいつも友達でいたい。

今、冒険できるような空家とか深い森が近所にありますか？一秒、そして一歩あるくごとに興奮が高まってゆく、そんな場所をひとつでも持っていますか。考えてみればドキドキしたりワクワクしたり胸がトキメクことって大人に近づいた分だけ少なくなってゆくような気がします。SSTのスタッフ達はそんな気持ちを大切に、一人でも多くの人に興奮を伝えたいと考えています。
そう、僕たちは冒険という言葉をいくつになっても忘れちゃいけないんだ。

Produced by SQUARE

Super Software Team

SST

Fantasy ActionGame

Zeliard

ゼリアード

近日発売

PC-88SR シリーズ PC-88VA 対応

5"2D 3枚組 2ドライブ専用

定価7,500円

今より二千年の昔
人の知らぬ,
異空の彼方より
魔王,現れたり
悪鬼魔獣を従え
地上の緑を汚し
世界の王と成る
フェリシカの王
魔王を倒さんと
聖地ゼリアードの
精霊に祈らん
フェリシカの王
精霊より借りたる
聖なるクリスタル
エスメサンテの涙
を使いけり
魔王の力,失せ
地底に封ぜられり
再び地上に
平和は訪れたり



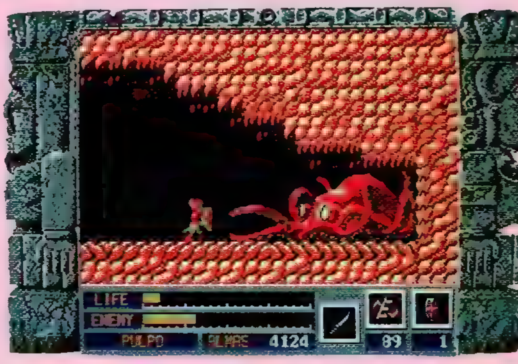
★J&Pフェアで
"ゼリアード"を体験しよう!!
12月11日(金)~13日(日) J&P渋谷

GAME ARTS

★華麗な巨大キャラクタ

セラチノスキューブやドラコンなどの巨大キャラクタは，SRては限界の大きさとアニメ処理て，実現しました．いままてに見たことのない巨大て美しいグラフィックスと不気味な動きは見るものを圧倒し，感動さえ与えてしまいます．ゲームアーツスタッフの技術か誇る，巨大キャラクタとの対決はゲーマー必見のシーンといえるてしょう．



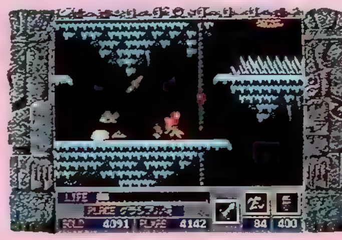


★究極のアニメーション

※写真は開発中のものてす

各キャラクタの動きをより緻密に表現するために，個々のキャラクタに，それそれ独自のルーチンを設計しました．これにより“不用意に切りつけると分裂するスライム”，“洞窟の天井から突如襲いかかる吸血こうもり”，“喉を鳴らしなから跳ね回るトート（ひきがえるの化物）”といった動作を実現しました．すべてのキャラクタか個性ある動きをするのは，まさに究極てす．







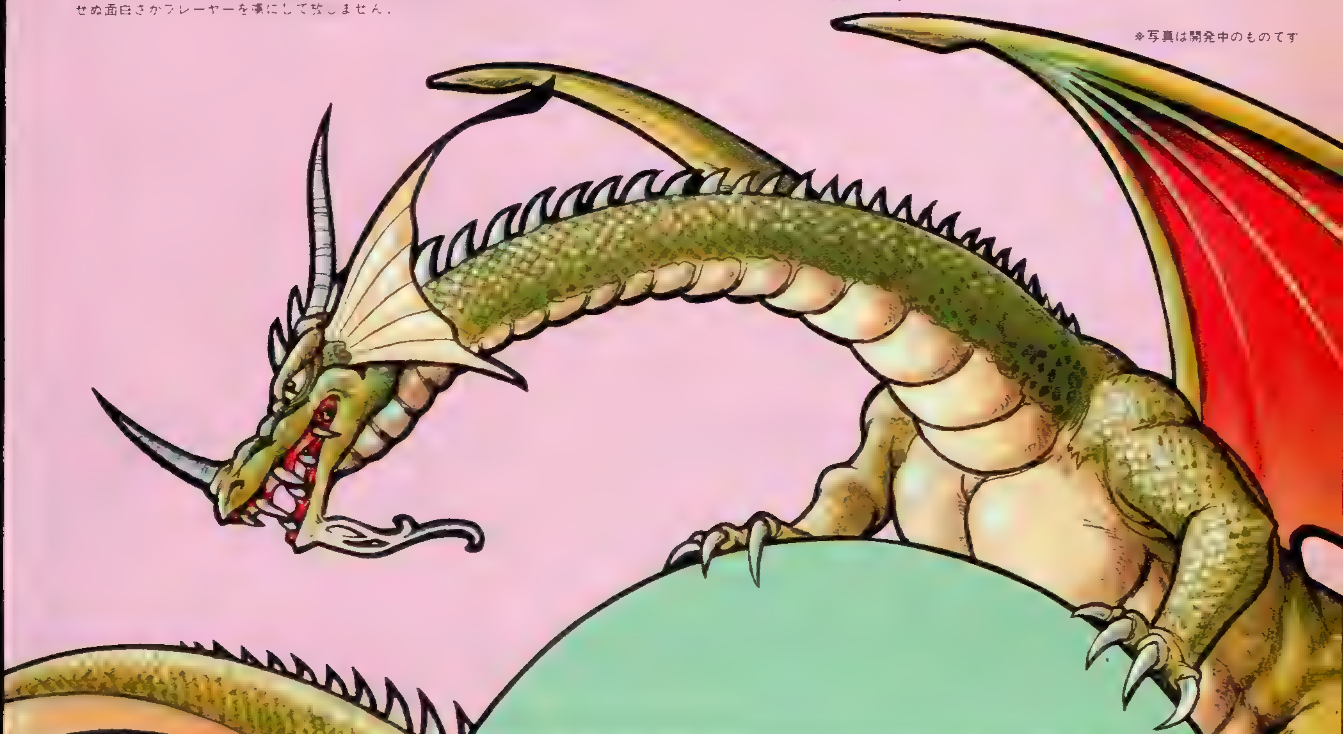
★快適な操作性と絶妙のプレイバランス

アクションゲームの基本ともいえる操作性を重視しています．思い通りの操作か可能たからこそ，様々な仕掛けか最善の効果を発揮てきるのてす．もちろん，全体を通してのプレイバランスも充分に検討しました．感動のラストシーンまて，息をもつかせぬ面白さかプレーヤーを虜にして放しません．

★雰囲気を演出する音声合成と BGM

“街て立ち寄った道具屋の娘の声”や“賢者の祈り”なとを音声合成て再現しました．思わずのめり込んてしまう不思議な雰囲気を演出します．定評ある BGM もファンタジーワールドを奏てます．

※写真は開発中のものてす



株式会社**ゲームアーツ** 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL:03(984)1136

麻雀ゲーム

ぎゅわんぶらあ

自己中心派2

自称！強豪雀士編

好評発売中
PC-8800シリーズ
PC-88VA対応
定価6,800円

★新たに個性派キャラクタが12人追加され，「ぎゅわんぶらあ自己中心派」の世界が広がりました．新しいキャラクタは「ぎゅわんぶらあ自己中心派」のキャラクタより一癖も二癖もある"自称！強豪雀士達"です．"技術のソニー君"や"勝ち過ぎの金蔵"などのスーパーキャラクタ達の実現のために思考ルーチンを改良し，読み合い中心の駆け引きある麻雀ゲームとして生まれ変わりました．

• 『自称！強豪雀士編』でのテーマは"読み"です．『ぎゅわんぶらあ自己中心派』ではツキありモードで対戦した場合，ツモアガリが圧倒的に多くなるような設定をしました．『自称！強豪雀士編』ではツキありでもツモアガリが少なくなるように設定したため，いかに振り込まずに打っていくかという読み合いの駆け引きを楽しむことができます．

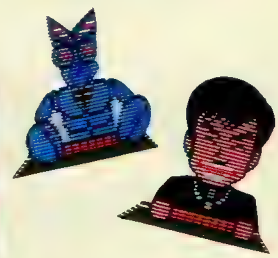
• グラフィックも一新し，今回は全自動卓を採用しました．LED型のサイコロを振り，1局毎に竹牌，青牌を使用するなど，よりリアルに再現し，臨場感ある闘いが繰り広げられます．

• β，VHS牌戦争を実現
ソニー君を面子に加えることにより，牌の大きさの異なるβ牌とVHS牌が混ざった形で現れる特殊モードになります．牌の大きさの違いに着目して，相手の手を予想していくことにより，あなたの雀力は自然に強化されるでしょう．

• 『ぎゅわんぶらあ自己中心派』と『自称！強豪雀士編』両方持っていると？・・・
『ぎゅわんぶらあ自己中心派』と『自称！強豪雀士編』を組み合わせて，合計24人の自己中心派キャラクタと対戦することができます．さらに『タコ討伐戦モード』をお楽しみいただけます．これはタコ軍団とアンチタコ軍団に別れて，2人対2人のバトルロイヤルで，下北沢を中心とした雀荘を制覇していく戦争麻雀です．通常の対戦とは異なるチームプレイで，タコまたはアンチタコを討伐してください．

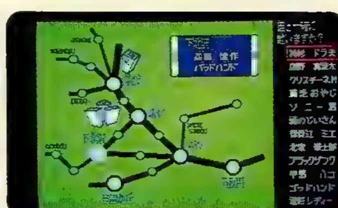
＊『ぎゅわんぶらあ自己中心派』と『自称！強豪雀士編』とを組み合わせて遊ぶ場合はディスクドライブが2ドライブ必要となります．
※旧88は漢字ROMが必要です．　旧88/mkIIはNEC・FM音源ボード（PC-8801-11）がないとBGM，音声出力がお楽しみいただけません．
※NEC純正ドライブ以外で動作保証はいたしません．

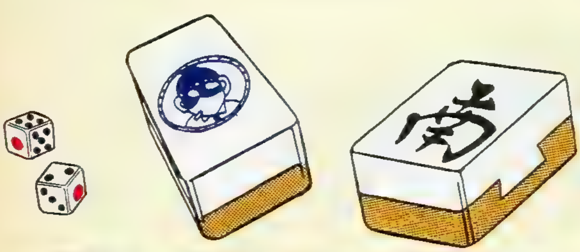












SILPHEED

シルフィード
SUPER DOGFIGHTER

開発中！
FM77AVシリーズ
2ドライブ専用
3.5"2D 2枚組
定価6,800円

好評発売中！
PC-8801mkIISRシリーズ



※写真は開発中のデモ画面です

GAME ARTS


ぎゅわんぶらあ
麻雀ゲーム
自己中心派
好評発売中！ 5"2D 定価6,800円
PC-8800シリーズ PC-88VA対応
X1/turbo シリーズ
近日発売
PC-9801, FM-7/77/AV シリーズ
Copyright©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
Copyright©1987 GAME ARTS/YELLOW HORN
プロ野球
ファミリースタジアム
ペナントレース版
12月下旬発売予定
PC-88VA専用
定価6,800円
開発中
PC-88SRシリーズ
Copyright©株式会社ナムコ Programmed by GAME ARTS/NASC
株式会社ゲームアーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL:03(984)1136


資料請求券
ログイン
1
SFウォーシミュレーション+ロールプレイング
WARNING
ウォーニング――警告の時はせまる!
宇宙ロマンはいつでもエキサイティング!
センセーショナルな本物遊戯を待っていた。
スペースオペラの究極ストーリー。
鼓動は熱く、もう止められない。
超大作、SFウォーシミュレーションゲーム、
今、新たな可能性の予感を秘めて
クライマックスデビュー。
▼プラネットモード
▲数々のショップモード
◀スペースモードにおけるバトルシーン
闘うキャラクター群▶
COSMOS
価格6,800円
新発売
舞台は、大小7つの惑星と1つの人工惑星から成るブシェード星系、君は、行方不明の兄を捜すうちに、たくさんの戦いや好奇心に出逢うことになるこのブシェード星系ではそれぞれの惑星が国家を築いており、貿易を行っているのだ 君は、宇宙船で、星から星へと移動して、遭遇した相手と交渉したり、戦ったりしながら、戦力を維持するために貿易をしなければならない 多くのならず者がはびこるブシェード星系で、今、君は立ち上がり、よりハイグレードな戦術をセレクトする。唸るキャノン砲/砲下をくぐりぬける機動兵器/そして数々の武器と希望を満載して大宇宙を突き進むスペースシップ!!キミならこれらをどう使いこなすか!?
PC-88・PC-98シリーズ

投資・財テクシミュレーションゲーム

COSMOS

億万長者

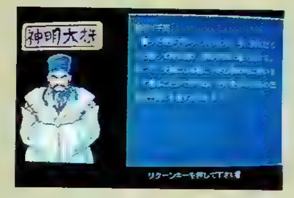
新発売



億万長者になる――。それは誰しも一度は抱く夢ではないか?そして投資とは、その夢をつかむひとつの方法ではないか?そんな方法を、あなたも知っておきたいとはおもわないか?明日の飛躍を夢見るために、これは絶対に損のない投資だ!

相場・投資戦略で
この乱世に君臨する
知的でスリリングな
大人のための戦略ゲーム

■PC9801シリーズ■PC8801mkIISR以降シリーズ■FM-77AVシリーズ■FM-Rシリーズ **9,800YEN**



ワシが、キミ達に、相場とは何か? 投資とはどういうことか? という事を教える株の神様じゃ。古今東西の相場の格言に言い表わされておる相場の基礎知識、ありとあらゆる投資のノウハウ、そして、その真髄までも、全て伝授してしんぜようぞ!



私、証券レディースきっての美女と言われて(自称して)る弘美ちゃんで〜す。あなたが知りたい、とってもトクする業界㊙情報や、私達、証券レディのプライベートなヒミツなんかも、み〜んな私が教えちゃう♡ あなた、私とオハナシしてみない?



皆様、私、ニュースキャスターの水木かほりです。私はこの世界のいろいろなニュースを、リアルタイムであなたにお伝えします。え〜、ただ今速報が入りました。ガンの新薬が開発されたそうです。さぁ、あなたならこのニュース、どう生かします?



もうけるだけじゃ能がない。大富豪なら、それなりのステータスシンボルも必要というもの。そう! このゲームでは、クルーザーや大豪邸等を買うこともできるのです。まさに億万長者の気分満喫! ケチケチするばかりじゃ夢気分は味わえない!

スクロールシューティング+パトロールプレイング

超戦士 ZAIDER

大惑星ユング〔魔神の侵攻〕

X-1シリーズ発売中!

88, Series5″DISK(2枚組)¥7,800

FMシリーズ 5″ 3.5″ DISK版2枚組¥7,800 好評発売中

超戦士ザイダーシリーズ BATTLE OF PEGUSS バトルオブペガス

MSX はアスキーの商標です

¥5,800 好評発売中 MSX(1でも2でも可動)ROM版(8K以上)



最新 財テクシリーズ

財テク **家計簿**

上手な財テクは
上手な家計簿から

PC-9801シリーズ
9,500YEN

12月発売予定

COSMOS 未知との調和と創造 株式会社コスモス・コンピューター
〒150 東京都渋谷区桜ケ丘29-24 秀和レジデンス611 ☎03(770)1821(代)

●仕様は予告なく変更されることがあります。
●通信販売御希望の方は、現金書留で当社まで御申し込み下さい。

SST

資料請求券 ログイン

WARE SERIES

原作 夏樹静子





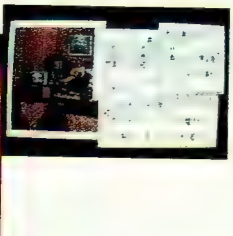
ドームに描かれた反核二元論は、人類存続への希望かもしれない。

ノヴェルウェア『ドーム』の原作者は、『Wの悲劇』で著名な、夏木静子さんです。ノヴェルウェア版『ドーム』は、その舞台設定をそのまま使いながらも、全く違った人物、全く違ったストーリーで話が進んでいきます。広告代理店に勤める主人公・林が、秘められた数々の謎、難問を見事に解き明かしたとき、一つの小説を読み終えたような感動が、あなたを包むことでしょう。その一部をここに紹介します。



「あれは実は大変込み入った話なんです」渡辺は、少しは知っていますよといわんばかりの態度で、そのままうなづいた。「あの帽子、実は人類を生き残らせるための設備の模型なんですよ。計画はザ・ドーム計画と言いましてね、日清建設の河野相談役が一番の黒幕なんです」「人類の生き残りとはすごい話ですなあ…」「ええ。御社では反核キャンペーンを進めていらっしゃるから、多分私なんかより詳しいとは思いますが、今世界中には物凄い数の核兵器が存在しています。偶発的にでも、この兵器が使われれば、全世界は滅亡してしまいます。その時に、人類の種を後世まで残すために、放射能に汚染されない環境を作ろうというのがザ・ドーム計画なんです。あの帽子はその"ザ・ドーム"の模型です」





ノヴェルウェア仕様

対応機種	PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA PC-9801全機種、SHARPX-1全機種、MZ-2500 FM-7、FM-77/AV、MSX2、X-68000(予定)
メディア	5"2D 3-5枚、5"2DD 2-3枚、5"2HD 2-3枚 3.5"2D 3-5枚、3.5"2DD 2-3枚
グラフィック	60-120枚程度、イメージスキャナーによる画像取り込み
メッセージデータ	20万字程度(原稿用紙500-700枚)
マルチウィンドウ	ユーザーが自由に設定可能。(ウィンドウのサイズ、位置等)
音楽	FM音源使用の曲が10-15曲

価格 9,800円

■SACOM AMUSEMENT CLUB (SAC) SACは、システムサコムを応援したいという方なら、どなたでも入会できます。入会金・会費はまったく必要ありません。入会希望の方は、住所(〒)・氏名・電話番号・性別・パソコンがあれば機種名を明記の上、ハガキまたは封書で、システムサコム内「SAC事務局」までお申し込み下さい。なお、電話によるお申し込みは受けつけておりませんので、ご了承下さい。

■ノヴェルウェアテレホンサービス……TEL:03-635-5147

■ユーザーサポート……TEL:03-635-7609

■電話によるお問合わせは、月~金AM10:00~PM5:00の間、お受けしております。上記以外のお電話はご遠慮下さい。

株式会社 システム・サコム

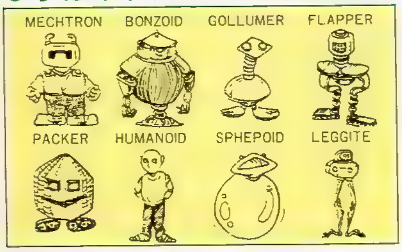
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4F

噂の2作、しなやかに始動。

■画面写真は開発段階のものです。都合により一部変更する恐れがありますので、予めご了承下さい。



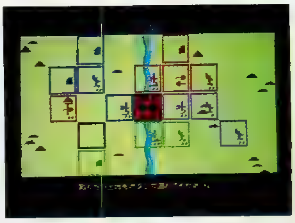
まずはキャラクターの選択だ！



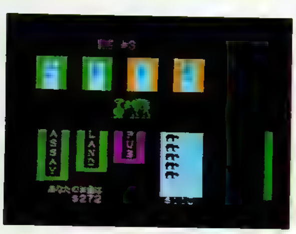
コンピュータは違った色を次々と表示します。好きな色を選んで下さい。色が決まったらさっそくキャラクターを選びます。キャラクターは「ザ・ブラックオニキス」のように自分で作るのではありません。あらかじめ8種類のキャラクターを用意してありますので、その中から好きなものを選んで下さい。でも、それぞれのキャラクターには個性があるから、この時は慎重にネ。後で「シマッタ」なんて言ってもゲームを始めてしまってからでは、キャラクターの変更なんてできません。

宇宙船に乗りいざ惑星へ!!

キャラクターの設定が終わり次第、宇宙船に乗り、はじめの惑星へと案内されます。地上に降りた私たちはまず土地の確保をしなければいけません。確保した土地を利用して食料、スミソア、エネルギー、クリスタイトの4つを生産します。この4つを上手に作り、得られたポイントで勝負が決まります。土地は広く、生産物によって適した所があるので、自分が必要だと思ったら迷わず確保しよう！



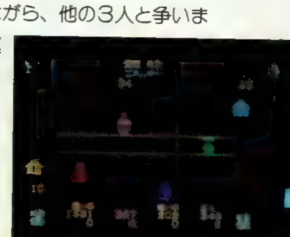




左が街の中です。通路に自分のキャラが立っていますネ。そして上に4つのミュールの加工所、右下のショップにミュールがたくさん売っています。
まず貴方はミュールを買い、貴方の土地で生産をする為に、それに適したミュールに加工し、後は土地へ行きミュールに仕事をさせるのです。

さあオークションの始まりだ！

貴方のミュールは一生懸命働き、必要な物を生産し、他の3人もそれぞれ必要な物を生産して行きます。さあこれからがこのゲームの醍醐味、オークション(競売)の始まりです。
貴方の生産物に余分がでたとしたら、その時はストアへ売り出し、逆に不足物は買うことができます。
しかしその時の売買により、ストアに不足した物が出て来た時、オークションで手に入れるわけです。この時、他の3人とのかけ引きをうまく考え、他人の持っていない物を競売し大儲けすることができます。ミュールをうまく使い、自分の土地に適した物を生産し、オークションでうまく儲けながら、他の3人と争います。時の運にも左右されながら、かけ引きのおもしろさを味わってください。



ビー・ビー・エス
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル4F
☎045(931)0151・ユーザーサポートは2時～5時迄



うとしていた。龍虎五年十月、豊臣氏の使者か、伊賀の里にやってきた。やがて起こるであろう全面戦争のために、諸国を駆けめぐり、豊臣陣営の結束を固め、徳川方の結束を崩せ。それが君に与えられた使命だ。シミュレーションが進化した、まったく新しいタイプのゲーム「忍者」。君の行動が全ての鍵となる。

君

- ●強力音源エディタ使用によるFM音源なみの美しい音色のBGMが18曲楽しめます。
- ●政治情況がわかる全国モード、情報収集のための諸国モード、上下スクロールの画面の中での迫力満点のアクションシーンが楽しめるファイトモード。これらのモードはアイコ 示なので、操作は簡単で



●全国の 力が一目でわかる



城守を説き伏せ、豊臣陣営に引き込め！

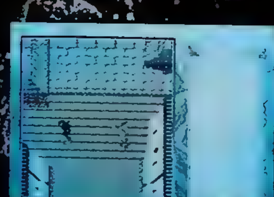
16世紀の終わりの日本。百年もの間続いた乱世を鎮めたふたつの勢力が、国盗りを目論んでいた。ひとりは帝より文官の最高位「太閤」の位を授けられた豊臣氏。もうひとりは武官の最高位「将軍」の位を授けられた徳川氏。大阪に居城を構える豊臣氏、江戸に構える徳川氏。ふたつの勢力は、いま諸国の大名たちを巻き込んだ全面戦争へと、突入しよ



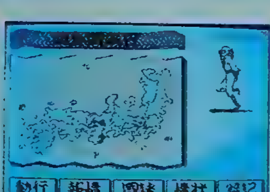


●「国盗り」をテーマとしたシミュレーションでありながら、アクティブなアクションシーンが42画面とふんだんに盛り込まれています。

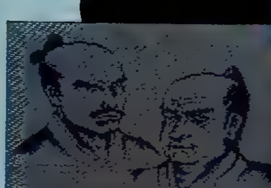
●水墨画のイメージを基調としたビジュアル、旧かなづかいによるタイトルなど、時代背景にふさわしい雰囲気を表現しました。



●戦いが始まった！これがファイトモードだ。



●君は、この街道を通り、全国を駆けめぐるのだ。



●これが国盗りを目論む二人の将軍だ。

画面写真は開発中のものです。

MSX2 DISK版(3.5"2DD) ¥7,800

●ジョイスティック対応

君たちと作っていきたい
ここは創造力のフィールド

12月20日(日)発売決定! PC-8801mkIISR以上
5"2D(5枚組)　¥9,800



自然で不思議な国。
ここは新たに創造された魔法の世界。

他に類を見ないフル画面フルカラー高速スクロール。
ビジュアル効果で迫力の120種類の魔法の数々。
それぞれが1作品に匹敵する内容を持つ15話からなるシナリオは、あるときは地底のダンジョン、深い森の中、帆船の中、荒涼たる砂漠、湿地帯など様々なモンスターとの戦いと、多くの謎解きでくりひろげられる。

消えた王様の杖
町の平和を司る王様の杖がゴブリンによって盗まれてしまった！
乱れた町を元に戻すため一刻も早く杖をとりかえさなくてはならない。

ルシフェルの水門
モンスターによってつくられた水門によって町の水源が止められてしまった。
水門をひらくカギとなる3本の剣をあつめ町にうるおいをとりもどす。

囚われた魔法使い
町の偉大なる魔法使いが、行方不明となった。
どうやらモンスターによって囚われの身となったらしい。
場所は地底の要塞だ。彼を早く助けなければならない。

暗黒の魔道士
町の征服をたくらむ暗国の魔道士が復活した。
彼は黄泉の国より怪物どもを呼び出し再び町に君臨しようともくろんでいる。
彼の野望を打ちくだかなければならない。

不老長寿の水
ある日のこと、王の命令によって不老長寿の水を探していた戦士が目的のものを見つけたといった便りを最後に消息をたった。
王はただちに戦士の行方をさぐるようにふれを出した。

暗き沼の魔女
暗い沼の奥に人をだまして喜んでいるひとりの年老いたドラゴンが住んでいた。
ある娘がドラゴンにだまされ沼の奥でガマの姿にされてしまったことを知ったソーサリアンたちは彼女を救うために力をあわせた。

メデューサの首
古代から忌みきらわれていた蛇の怪物メデューサが、とある村をおそった。
村人は戦うひまもなく石にされてしまった。怪物から村を救え！

紅玉の謎
静かな森に、血のように赤く輝く宝石が降ってきた。森の生き物たちは紅玉の光にまどわされた。紅玉を破壊し再び森に平和を取り戻すのだ。

呪われたクィーンマリー号
新たなる冒険を求めて海に乗り出した彼らの前に立ちはだかる黒い影。
船の上を舞台とした、人間ドラマの背後に見えかくれする謎の呪いと死の恐怖に立ちむかえ。

氷の洞窟
狂った修道師の実験によって、洞窟の中は北の果てのように凍結してしまった。
しかもその寒波は王国内をも凍らせようとしている。
洞窟内に忍びこみ、寒波の原因を取りのぞくのだ。

ロマンシア
緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫が何者かにさらわれたという事件がおき、援助を求める声が各地へとばされた。特に呪いをとく占い師と医者が必要だというのだが——。

呪われたオアシス
砂漠に唯一のオアシスが砂漠の王ルワンによって汚されてしまった。
オアシスを元に戻すにはルワンの城にある聖水をオアシスの中に注がなければならないというのだが……。

盗賊たちの塔
誰もおとずれなくなった古城に盗賊たちが住みつき強奪を重ねている。
そこにとらわれている人たちが戦士たちに助けを求めてきた。
とらわれの人々を救い出し盗賊たちを倒せ。

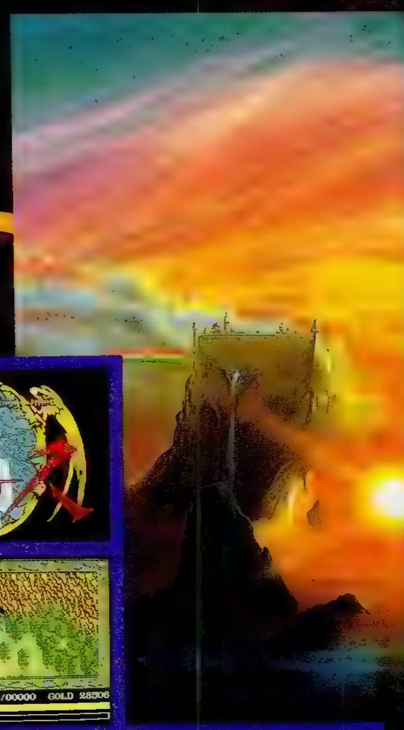
失われたタリスマン
このところソーサリアンの町は奇妙な事件が数多く起こっていた。夏だというのに雪が降ったり木が突然枯れてしまったり……。自然をあやつる石タリスマンに何かあったのではないだろうか、そんなうわさが飛びかった。

天の神々たち
その日、山岳地方の村々から数多くのひとびとがソーサリアンの町へやってきた。
「神々が天罰を下された」彼らは口々に叫んだ。このことを調べようと幾人かの冒険者が村へ向かった。



Falcom
日本ファルコム株式会社







イース

〃より難しければいい〃
というのは、危険な思い込みだ。
今、RPGは優しさの時代への
第一歩を踏み出した。

ファンの強いリクエストに応え
ファルコム・ゲームミュージックが続々とレコード化!

「ファルコム ゲームミュージック」
11 10発売
アルファレコード
CD¥2,800
LP・カセット各¥2,200

「ミュージック フロム イース」
11 5発売
キングレコード
CD¥3,000
LP・カセット各¥2,500

好評発売中

対応機種	メディア	価格
PC-9801シリーズ	ディスク	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH/VA	ディスク(2枚組)	¥7,800
X1/turbo	ディスク(2枚組)	¥7,800
FM-7/NEW7	ディスク(2枚組)	¥7,800
FM-77/AV	ディスク(2枚組)	¥7,800
MSX2	ディスク	¥7,800

※シングルドライブ可

通販(〒200円)通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム㈱までお申し込み下さい。
注)、MSXは通販できません。(㈱SONYの独占販売です)



イース

抜群のゲームバランス
キャラクターのレベルに合ったアイテムや情報を、フレイヤーは実に絶妙なタイミングで手にすることができる。
つまり、何をしたらいいのかが、自然とわかってしまうのだ。
だから、初心者ゲーマーも気軽にフレイができる。

さり気ない魅力
グラフィックは、フルカラーの高速4方向スクロールにもかかわらず、チラつきが全くなく、常に美しく鮮やかな画面で、フレイヤーを「Ys－イース」の世界へとひきずりこんでいく。
また、ハードの限界を超えるほどの高レベルBGMも、まるで、当然のごとく、場面ごと変化して、ムードを高めている。

壮大な優しい世界
原稿用紙60枚にも及ぶ小説からはじまる冒険は、多くの謎をはらんでいるが、単なる謎解きでは終わらない。
ゲーマー自身が主人公になった気分で、イマジネーションの世界を、ただよい、そして、ゲームの奥に構築された壮大なる「Ys－イース」の世界を体験する。
すべてのゲーマーに、この爽やかな感動を体験してほしい。

FALCOM

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒199 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
TEL.0425(27)6501



ザナドゥ

- 主人公のキャラクター・パターンは、なんと392種類
- モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
- 208種ものパラメータを持つ100種族のモンスター群
- 武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
- かつてないバリエーションをひっさげての登場だ!

機種	メディア	価格
PC-8001mkIISR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8001mkII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-9801E	8インチ2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM128K)	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も シングルドライブでプレイできます。

ザナドゥ シナリオII

- 質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
- 大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
- 注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ!
- 好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド
- ザナドゥを終了していなくてもPLAYできます

機種	メディア	価格
PC-8801mkII専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
X1C/F/turbo	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥5,800
PC-9801J2	3.5インチ2DD	¥5,800
FM-7	5インチ2D	¥5,800
FM-77AV	3.5インチ2D	¥5,800

MSX

ROM版 完全移植に成功!!

ザナドゥ発売2周年記念作品

誰もが不可能と思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!



MSX / MSX2 /2メガROM RAM8K

S-RAM BB機能つき

定価 ¥7,800

〒190 東京都立川市栄町2-1-4 トミオービル TEL.0425(27)6501

いまどき話題の難関トリオ!

太陽の神殿



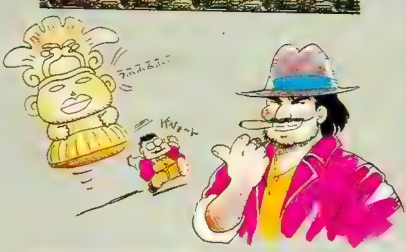
FALCOM GAME MUSIC
アルファレコード　好評発売中
CD ¥2,800　LP・カセットテープ　各¥2,200



- ●アイコン選択方式でジョイスティックだけでプレイOK
- ●RPG感覚の移動方式で面倒なマッピングの必要なし
- ●実在の文明を題材とした奥深いストーリーと謎解き
- ●ゲームのために書きおろした完全オリジナルBGM
- ●あらゆる所に仕掛けられた数々の陰険トラップ







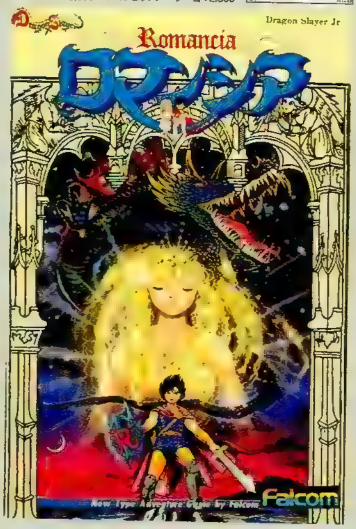
対応機種	メディア	価　格
PC-8801/mk II/SR/FR/MR	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥7,800
X1/X1turbo	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D(2枚組)	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

ロマンシア



サウンド・ファンタジー「ロマンシア」
アポロン音楽工業　好評発売中
CD ¥3,000　LP・カセットテープ　各¥2,500



- ●毎秒20枚表示の高速フルカラースクロール
- ●最大128重の完全重ね合わせ処理で、気分はもう3D
- ●20万エリアの広大なマップゆえ画面切替はハイスピード
- ●かわいくてコミカルなノリの7曲のBGMにも注目
- ●ゲーマー思いの便利なレーダー機能を搭載





対応機種	メディア	価　格
X1C/F/turbo	5インチ2D	¥6,800
X1シリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mk II	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

ドラゴンスレイヤーIV



オリジナル・サウンド・オブ「ドラゴンスレイヤーIV」
アポロン音楽工業　好評発売中
カセットテープ　¥1,000



- ●なんと主人公が5人、仲のいいファミリーだ
- ●RPGを主流にあらゆるゲームのオモシロサを結集したニュータイプ
- ●果てしなく広大で手強い地下マップ
- ●ファルコム初のMSX2オリジナルゲーム





新発売

MSX
2メガROM 定価¥6,800
好評発売中
MSX2 専用2メガROM ¥6,800

ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの商標です。

MSX はアスキーの商標です。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501(代)



シンキングラビット・「うさぎトレーナー」

TRINITY

TRINITY INFORMATION

1. JAN./1988

今年の冬は「うさぎトレーナー」で決まり!

次頁

知ってる人は知っている、幻の「うさぎトレーナー」(写真)を通信販売致します。サイズはゆったりめのフリーサイズ、色はグレーで、価格は1枚¥2,500、送料は1枚につき¥350、計¥2,850です。暖かくて着ごこちバツグンの「うさぎトレーナー」ご希望の方は、定額小為替または現金書留で、〒665 宝塚市中州1-2-24-503 シンキングラビット トレーナー係までお申し込みください。

お待たせしました! ディスクミステリー第5弾「映画狂殺人事件」制作開始! 来年4月発売なるか!?

soft office THINKING RABBIT
〒665 宝塚市中州1-2-24 503 ☎0797-73-3113

愛を込めて君に贈る、新作「アグニの石」(ライヴアドベンチャーゲーム)

2頁後

1970年代、アメリカ南部の田舎町—ライツバーグ。
そこに二人の泥棒が降り立った。
二人の狙いは「アグニの石」—インドの火の神、嫉妬の神。—その名を持つ宝石は血のように赤いエメラルド。
君は7日間で盗めるか……。

12月上旬発売!!

Humming Bird Soft™
〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15 ☎06-315-8255



ハミングバードソフト:「アグニの石」開発中の画面です。

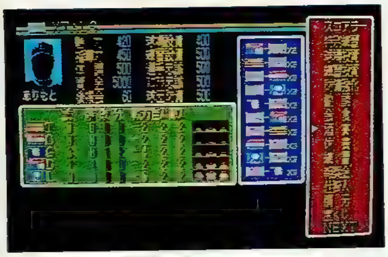
ベースボールシミュレーション、「ミスタープロ野球」プレイボール!!

6頁後

プロ野球ゲームといっても、投げた、打ったではありませんぞ。このたび発売の「ミスタープロ野球」は、監督が主役のこりにこった本格的プロ野球シミュレーションなるもの。リーグの自由編成から始まって、山のような各チームの選手データを基に、あれやこれやと作戦を練り、試合では、タイミングよく指示を出すのです。その上、試合結果をにらんでは強化練習、選手接待、はたまた球団資金運営などなど、涙なみだの百戦錬磨を経てチームを優勝に導く、これは壮大な人生ドラマですぞ。

XTALSOFT Personal Computer Software
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11 ☎06-326-8150

クリスタルソフト:「ミスタープロ野球」画面写真です。

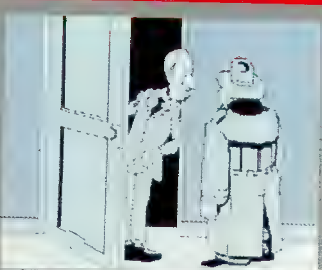




依頼者の声は、冬の夜に吹く風のように寂しそうだった。
その場限りの愛情を、金で売る女もいれば、
一人の人間を一生愛しつづける女もいる。
この大都会で想い出に埋もれて暮らすには、
彼女のそれはあまりにも少なすぎたのだ。

soft office
THINKING RABBIT
〒665 宝塚市中州1-2-24-503 ☎0797-73-3113

The Man I Love.





ニューヨーク
なみなみとオールド・クロウを注いだコーヒーを半分ばかり飲んだ時、電話がなった。ベイ・ショアに住む金持ちの未亡人からだった。
「盗まれた宝石を見つけていただきたいの。」私はミズ・マクガイアに会うため、ベイ・ショアへと向かった。
盗まれたのは、宝石3個と現金1万5千ドル。もちろん、それらはダイアル・ロック式の金庫に保管されていたものだ。
「探偵さん、あの指輪だけでも取り戻してください。あのサファイヤの指輪だけでも。他の宝石や現金はみつからなくても諦められます。でも、あのサファイヤの指輪は、主人と私の想い出の指輪なんです。」
ミズ・マクガイアの皺だらけの頬を涙がつたった。
とりあえず30年前に宝石を販売した骨董商に会ったが、たいした成果もなく、やむを得ずオフィスに戻ると電話がなった。ミズ・マクガイアからだった。
「今しがた警察から電話があって、なんでもサウスブロンクス37丁目のアパートで起こった殺人事件の被害者の男性が盗まれた宝石のひとつを握りしめていたっていうんです。でも、みつかったのはそのひとつだけらしいんですけど。」
私は電話を切り、男が殺されていたという、そのアパートへ向かった。

シナリオにうるさいシンキングラビットが、ユーモラスなキャラクターとちょっぴり泣かせるエンディングを、ハードボイルドに味つけしてお贈りする、ディスクミステリー第4弾「THE MAN I LOVE」乞うご期待！

絶賛発売中

PC-8801シリーズ	5"2D（2枚組）
PC-9801シリーズ	5"2DD 5"2HD 3.5"2DD
X1turboシリーズ	5"2D（2枚組）

¥7,800

高解像度モニター（640×400）、（漢字ROMが内蔵されていない機種には）漢字ROM、また、2枚組には2ドライブが必要です。

TRINITY

**STAC特製ウィークリーカレンダー
5,000部限定出版決定。**

★人気のゲームキャラクターが、毎週登場。
★遊べるゲーム（迷路ゲームやクロスワード）が君の部屋でプレイ。
★ゲーム感覚満載のカレンダーだよ。
●有名ショップにてお買い求めください。
●お問い合わせ：スタック事務所まで。
〒101 東京都千代田区西神田2-7-12 松村ビル401号 ☎03(239)5826

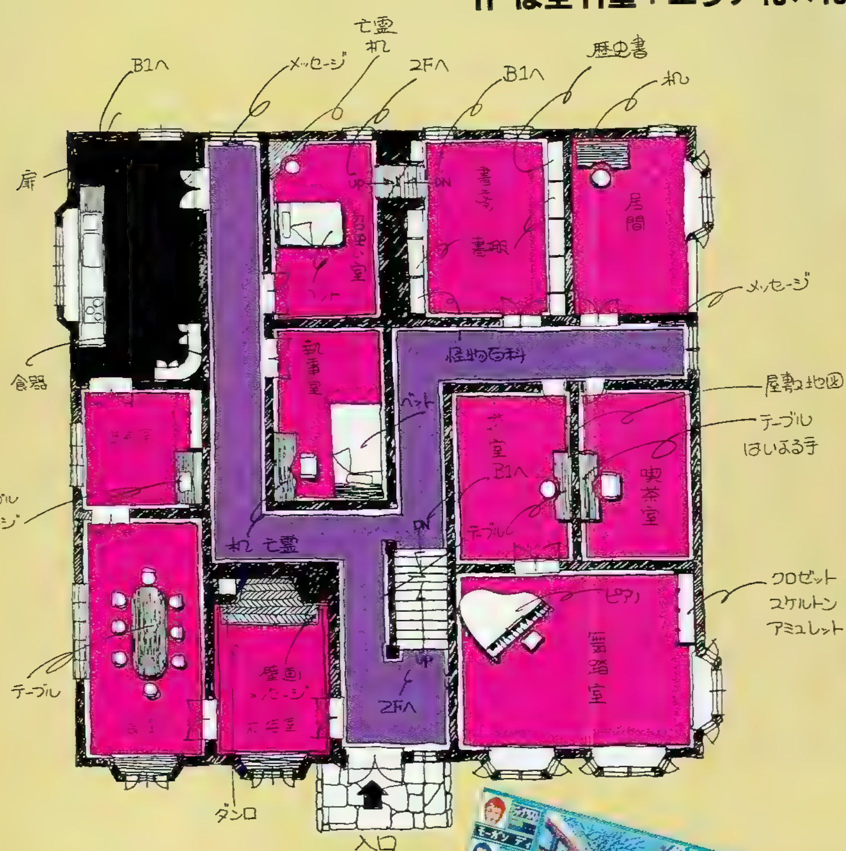

●この人物は、この事件にどうかかわっているか
LIVE ADVENTURE GAME
アグニの石
(近日発売!)
●PC-8801mkIISRシリーズ 2D■ディスク2枚組■定価
COMING
●この画面写真は製作中のものです実際の製品とは一部異なることがあります


汝、この石を持って知るべし
運命を弄ぶ「アグニの石」に、
悲しい謎が、一つ輝くと、
死の制裁が、ぱっかり開く。
潜在意識を、悪が笑う時、
時間の期限を7日間与えよう。
1970年代、 アメリカ南部の田舎町「ライツバーグ」。黄色い太陽が、乾いた砂ぼこりを呼ぶ。そこに登場した2人の男。ここらあたりでは、見かけない。しかし、彼等は、ちょっと名の知れた泥棒である。これからの仕事は、一筋縄ではいかない。どっかり広がる館に、その謎は隠されている。"炎の石を追え""The Stone of AGNI"7日間のミステリーは、開幕です。
SOON.
STAC
Humming Bird Soft
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

ホラーロールプレイングゲーム

ラプラス城への第一関門、ウェザートップ

1Fは全11室：エリア10×10



舞踏室
北東隅のクロゼットに要注意。4匹のスケルトンがいるし、スケルトンがいなくなった後にはアミュレットがあるから、必ず取っておくこと。

遊戯室
屋敷の見取図が、北東の壁画に貼ってあるから、必見のこと。部屋の位置を知っていると何かと便利である。

喫茶室
入ったとたんはなにもない。中央の壁際テーブルには、はいよる手の出現に注意。ヒットポイント30もあれば不安はない。

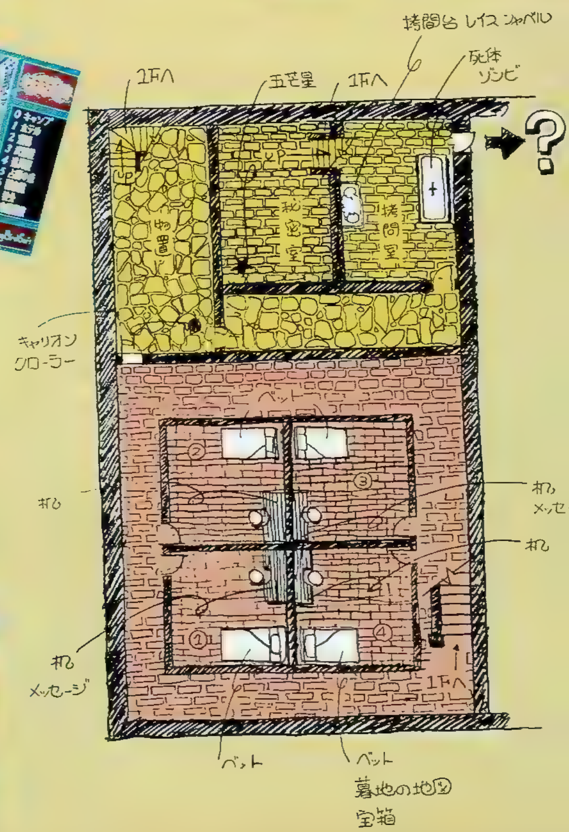
居間
机とベッドがあるだけで、特に、何もないのがここの部屋なのだ。

書斎
大事な仕掛けがある。書棚に注目。まずは歴史書によって、ウェザートップ家の情報を。怪物百科の入手も必要。北西の書棚が地下の秘密室への扉。しかしスキルの高いキャラクターでないと。

執事室
むやみに戦わず話しかけると、館の主人の情報を教えてくれる亡霊は、奥にある机にすがりついている。亡霊が去った後、2つの鍵があるから、絶対に入手しておくこと。これは2階の2つの客室の鍵なのだ。



BFは全7室：エリア13×10



地下室①
机を調べると血文字のメッセージが出てくる。

地下室②
たいした情報もない部屋だ。長居は無用だ。

地下室③
机を調べると1階のロックされた裏口や2階の開かずの扉の情報が得られる。

地下室④
ベッドの死体を守っているスピリットは、精神攻撃を加えて退治すること。その時発狂させられないように。スピリットを退治した後、ベッドを探ると墓地の地図が、もっと注意して調べると宝箱も手に入る。

物置
魔物のキャリオン・クローラーが、鍵を持って隠し扉を守っている。1階の台所や拷問室につながる隠し扉があるなど、仕掛けの多い部屋だ。隠し扉はスキルが高いキャラクターでないと発見はむずかしい。

秘密室
時空を越えてラプラス城に通ずる五芒星がある。幽霊屋敷になった原因はどうやらこの部屋にあるらしい。それは、当主が黒魔術に熱中していたことをこの部屋が物語っている。

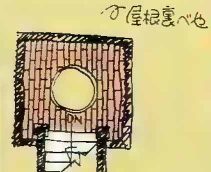
拷問室
死体がゾンビになるので要注意。拷問器具のある所にはレイスが出る。かなりの強敵なので、心霊魔法のスキルと聖符が必要である。レイスを倒してシャベルを手に入れよう。毒ガスのいやなワナにも気をつけよう。

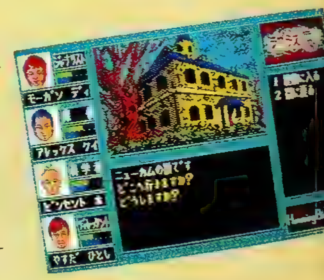


館のベールをはぐ!!

3Fは全1室：エリア3×3

屋根裏部屋
たいへん重要な役割を持った部屋だ。中央にある鐘を一度は鳴らさないと屋敷の玄関が解錠されないため、パーティは、9つの鍵を手に入れるまでに必ず一度はここに来て鐘を鳴らすこと。





召使い室
亡霊は、机に居るから話し合う事。ここでうまくいけば、2階の北西の客室に通ずる秘密の出入口を教えてくれる。

台所
ここは、1階での最大の難敵グールが潜んでいて、軽く全滅させられることがあるからくれぐれも注意すること。またキッチンの食器がいつ飛んでくるかわからない。平気で20ポイントのヒットをもらうことよくある。

準備室
ネズミがいるくさったテーブルの上に、メッセージがおいてある。

食堂
何も得るものがない部屋。ただ大きなテーブルが置いてあるだけ。

応接室
壁画のおとしで、メンタルパワーが数ポイント取られることと、暖炉からのメッセージをもらうこと。





2Fは全9室：エリア10×10

礼拝堂
ここにある五芒星にのっかると、1動作毎に全員がヒットポイントを奪われるうえ、部屋の扉がロックされてしまう。そんな時は祭壇を調べミイラを出せば、呪いが解ける。

客室①
2つの鍵で入ること。暗闇にいるウィル・オ・ウィスプはべつに危険はないが部屋の奥までついていくと、ワナが待っている。ライトをつけても明るくならない部屋だ。

客室②
襲ってくるベッド、机、イスはあまり強力ではないが全滅のおそれはない。奥のベッドのメッセージをもらおう。

客室③
2つの鍵で入れる。ミイラに襲われた狂人が襲いかかってくるかもしれないが交渉スキルの高いキャラクタが話しかけると、この男の素性が少しわかる。パーティに加えるかはキミの心一つである。

客室④
入口付近に出現する人形は、殺しても増殖するから要注意。ショットガンを持つ戦闘員が最低2人は必要。機械を使えないとただではすまない。

客室⑤
この階の最強の敵である狼男が寝ている。まずキャンプで銀の弾をそうてんして、構えれば一発でしとめられる。そうしないと、全滅させられるかもしれない。

客室⑥
メンバーを眠らせる特殊攻撃を持った植物人間が出てくるから要注意。また壁画を調べると植物が現われてくる。これも催眠攻撃を持っているから、簡単にはいかない。

客室⑦
入室の時は、トラップに気をつけること。銀の弾を入手するのはここ、机を調べるとよい。ベッドにはバンシーがいるが、近寄らない方が賢明だ。ここは、1階の召使い室に通じる秘密階段がある部屋だ。

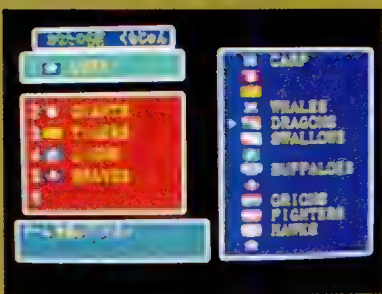
客室⑧
ここに入るには、9つの鍵がないとだめ。館の謎の最終目標の部屋なのだ。

勝負はベンチが握っている

監督となり、あらゆるデータをもとに作戦を練り、
チームを優勝に導く本格的プロ野球シミュレーション



ボーナスを5項目に振り分ける。



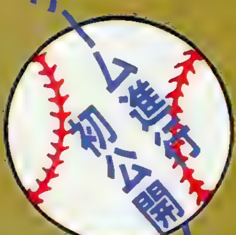
6チーム選択しリーグを編成する。



各チームのユニホームを選択する。



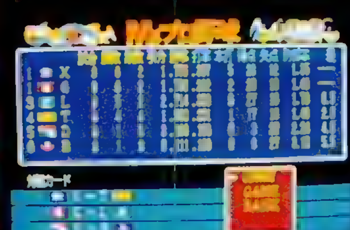
選手の名前も変更可能。



ゲーム進行初公開!



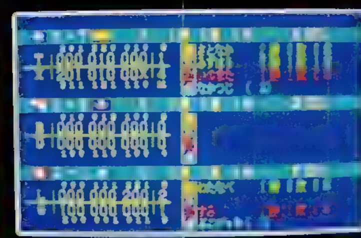
自分のチームデータを検討する。



対戦相手が表示される。



試合を行なう。



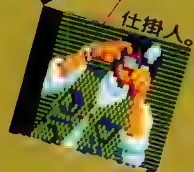
本日の3試合結果一覧。



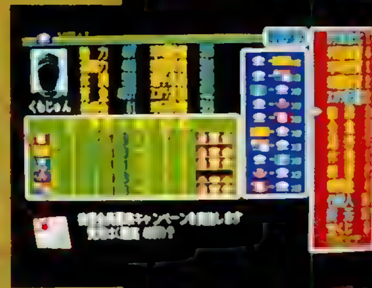
軟謗。



会食。



仕掛人。



チームを強化する種々な手段。

- ユーザーか任意の6球団を選択し、監督としてペナントレースを戦い優勝を狙うパーフェクトシミュレーション
- 各チームのユニホームを決定、自分のチームについては選手名の変更も可能
- 対戦チームの詳細な情報に合わせて起用選手を決定、まさに近代野球のような情報戦をくり拡げる
- 投手交代・代打・代走・守備変更、もちろんOK、対戦中に他球場の試合進行状況を居ながらにして刻々入手
- スタミナ・技術・コンディション・日当・走力・守備力・投力・打力等々のマルチな個人データに加え、試合・練習・休養・観客・ドラフト・故障・スキャンタルなどプロ野球すべての現実がここにある
- 観客動員数かチームの勝敗に大きく影響、監督はよりシビアなマネジメント感覚も要求される
- 斬新なアンクルのマウンドか試合によって反転、より監督の視点に近づいた大胆な画面設計


ミスター
Mr.プロ野球
プロ野球シミュレーション
12月中旬
発売予定
PC-8801SR
TR/MR/FR/MH/FH/MA/FA専用
5"2Dディスク(2枚組)
2ドライブ必要です。
定価／9,800円



ゲームバランス最高！
ゲームのおもしろさはバランス次第ということで、究極のゲームバランスをめざして、調整を重ねました。

キャラクターがデッカイ！
約30種類のデッカイ敵キャラが迫力あるアクションを展開し、従来の小さな敵キャラでは物足りない君も満足。

ARPGのすべてをグレードアップ
フルカラー4方向スクロール、多彩な背景画面、10曲以上のBGMなど、今までの常識を打ち破る驚異のグレードアップ。

すてきな終了認定の記念品進呈！

STAC特製ウイークリーカレンダー5,000部限定出版決定。

★人気のゲームキャラクターが毎週登場
★遊べるゲーム(迷路ゲームやクロスワード)が君の部屋でプレイ。
★ゲーム感覚満載のカレンダーだよ。
●有名ショップにてお買い求めください。
●お問い合わせ：スタック事務局まで。
〒101 東京都千代田区西神田2 7-12 松村ビル401号 ☎03(239)5826

SESSION 61

◎当社はアニメ映画「ガルフォース」のゲームソフト製作プロジェクト「セッション61」に参加、現在ソフトを製作しています。お問い合わせは、03 486-8127 へどうぞ。
ガルフォース：© SVI／MOVIC／ARTMIC.

STAC

◎表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルやコピーを行うと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください

音楽スタッフ募集

FM音源の音色データ作成、ミュージックデータ入力、そして曲のアレンジができるアルバイトの方を募集しています。あなたの才能をお待ちします。
まず、TELにてご連絡下さい。


謎が君を追いつめる
パドーラの勇気
ラプノスの正義
ゴライアの力
この3つを持つことが勇者の証だ！
かげろう、氷、闇、光、炎、
この伝説の5つの宝玉を
集めた者のみ
クリムゾンの真の姿を
見ることができる！
好評発売中
本格的ロールプレイングゲーム
クリムゾン
PC-8801SR
TR/MR/FR/MH/FH/MA/FA専用
5"2Dディスク(2枚組)
2ドライブ必要です。
定価／7,800円
(モンスターカレンダー付)
超未来、この世界を支配するのは、凶暴なる統首「クリムゾン」だった。主人公の父は、クリムゾンに抵抗する戦士だったが、帰らなくなって久しい。そして今日、志を同じくする仲間を探し、クリムゾンを倒すため、彼は母の最後の言葉を胸に、旅立った。
TRINITY
クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎大阪(06)-326-8150
ユーザーサポート
月曜～金曜10:00▶17:00
XTALSOFT
Personal Computer Software
〈通信販売のお知らせ〉
1現金書留の封筒を用意する。2ご希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。3商品の代金を入れる(送料は無料です。) 4郵便局へ持って行く(速達も可！) あとは、ゲームが届くのを待つだけです。一週間程でお届けいたします。



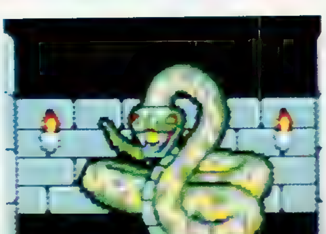
200種以上のモンスター、94の

きっと夢中に

A Fantasy Role-Playing Simulation

Might an

マイト アンド マジック



FMシリーズ(77AV以後)・X1シリーズ

12月11日(金)発売

PC-98シリーズ・PC-88シリーズは絶賛発売中



ロールプレイングゲームの本当の目的は、決められたゴールであるというよりも、むしろゲームの過程を楽しむことにあります。このマイト アンド マジックは、そんなロールプレイングゲームの面白さを充分に味わっていただくために登場しました。200種以上のモンスター、94種類の呪文、さらに3Dの画面さえもが、その面白さに、より一層の臨場感を与えるために付け加えられた要素の一つなのです。
一度このゲームを始めれば、完結までには何百時間もかかるかも知れません。それほど壮大な冒険のゲームであるということは覚悟しておいてください。そのかわり、この冒険に足を踏み入れたあなたを、きっと夢中にさせることをお約束します。

PC-9801シリーズ(2DD・2HD/5インチ・3.5インチ)
PC-8801シリーズ(SR対応)
FM77AVシリーズ(3.5インチ)
X1シリーズ(5インチ) 400ラインモーターと漢字ROMが必要です。

価格 ¥9,800

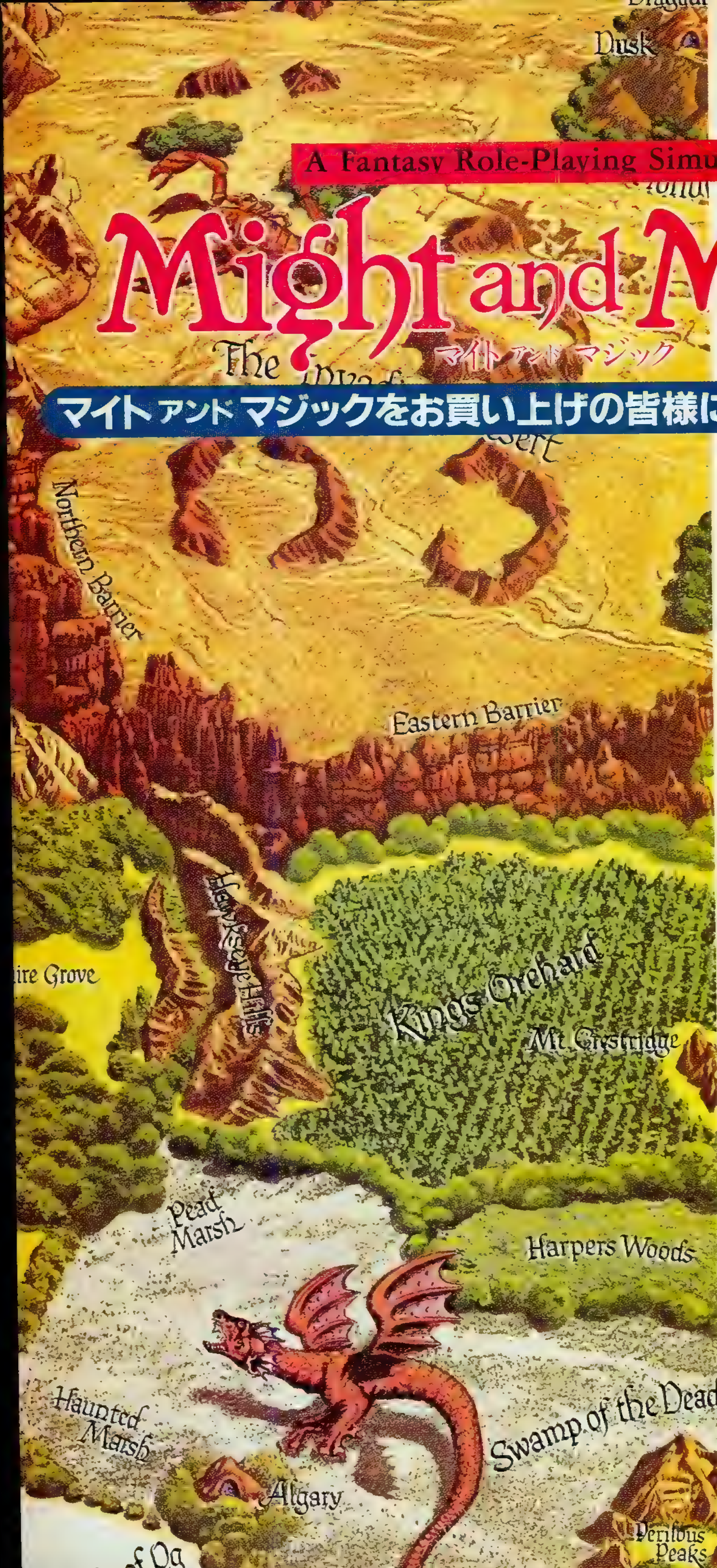
NEW WORLD COMPUTING, INC.
ENTERTAINMENT SOFTWARE

A Fantasy Role-Playing Simulation

Might and Magic

マイト アンド マジック

マイト アンド マジックをお買い上げの皆様にGOOD NEWS!



1

限定500枚

Might and Magic オリジナルテレホンカード プレゼント

パッケージ同封の葉書でご応募の方の中から抽選で500名様に、とてもカッコいいマイト アンド マジックオリジナルテレホンカードを差し上げます。これはもう自慢もの／応募のハガキは1988年1月15日必着で送ってください。住所、名前などくれぐれも忘れないように注意してね。

2

マイト アンド マジックを見事コンプリートした勇者の名前をログイン誌上で発表しちゃいます!

この壮大な夢の物語を見事解き明かした勇者にはマイト アンド マジック終了の認定書を捧げ、その名前が後の世に語り継がれるよう、順次ログイン誌上で発表しちゃいます。我こそはと思う強者はぜひチャレンジしてください。こちらのほうは1988年3月15日までに終了後の状態でセーブしたディスクをお送りいただいた方に限ります。
ご健闘を……。

STARCRAFT
株式会社 スタークラフト
〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3 ☎(03)988-2988



新発売！
レジェンド
LEGEND
今、蘇る
伝説の勇者
人の心の光と闇を司るクリスタルを
妖精アリーナが、誤って地上に
落としてしまった。
そのクリスタルを手に入れたのは、
古しえの時代に神々を滅ぼそうと
し、地底の奥深く封じ込められた
大魔王ガウディアスであった。
魔王から放出される闇により、
人々の心は荒廃していった。
アリーナは神々に祈った。
やがて一人の勇者が彼女の前に
現われた……。
PC-8801mkIISR
FR/MR/FH/MH
(VA可 V2モード)
5"2D disk(2枚)
X1開発中
定価7,800円
●2ドライブ対応
●NEC純正ドライブ以外での動作は保証いたしかねます
銀河系を救うのが
キミの使命だ。
ニー・アイ・アール
好評発売中
NEC PC-8801
SR/FR/MR
5"2D disk(2枚)
¥7,800
次回作R.P.G着々と進行中！乞うご期待！
★お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。送料はサービスいたします。
即戦力
スタッフ大募集！
・プログラマー ・シナリオライター
・アニメーター ・デザイナー
御応募お待ちしております。
Presented by Quasar Soft INC.
クエイザーソフト株式会社
〒150 東京都渋谷区恵比寿2-28-7
ダイアパレス恵比寿202号
TEL.(03)442-4233

DEEP DUNGEON

ディープダンジョン
魔洞戦記

ファミコンの超話題作 ついにMSXで新登場!!

地下にうごめく黒い影。その昔、勇剣士に封じ込められた魔物が、逆襲を開始したのだ。平和に暮らし、魔物の存在すら忘れていた人々は、なすすべもなかった。魔物たちは、街を荒し、城の宝を取り、さらにエトナ姫の魂までも抜き、地下深くへ持ち去ってしまったのだ。国王は剣士ルウに魔物退治を命じたが、ルウは地下へ入ったきり戻ってはこなかった。地下深く築かれた、魔物たちの住み家。魔物たちの邪悪な力は強大だ。地下へ歩を進めるのはキミだ。いまキミの手によって、新たな戦記が書かれるのだ。

12月23日発売!!
MSX ROMカセット
¥6,800



ガルフォース「創世の序曲」
アドベンチャーゲーム
PC-98・88シリーズ X-1シリーズ
好評発売中

SESSION 61
Humming Bird Soft
BOTHTEC　SACOM　soft office THINKING RABBIT
マイクロキャビン　SystemSoft　XTALSOFT



ScapTrust
株式会社スキャップトラスト
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
業務連絡用TEL (03) 407-0687
FAX (03) 486-8128

ユーザーサポートテレホンサービス (03) 486-8127
※なお、ご質問はすべて㈱スキャップトラストあてでお願いします。

スキャップトラストでは通信販売を受け付けております。送料は無料にて速達で商品をお送り致します。ご注文の際は品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、商品代金を添えて必らず現金書留でお申し込みください。


暗黒という名の
戦慄が襲いかかる。
MSX
MEGA ROM
MSXマークはアスキーの商標です。

知と力 光と影 [illegible]は語る。
「もはや、伝説は[illegible]説でしかないのか…」

アークス
ARC

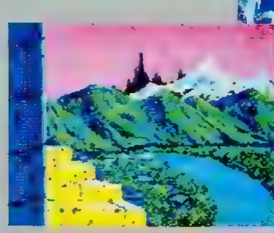
エルフ達の村に程近い"[illegible]"[illegible]には、こう記されている。「……そして精霊達は去り、世界は人間の"愚"が作りだした力"魔"によって支配され、闇の時代は永[illegible]、人の心と情け深き精霊の導きは"愚"の呪縛を解き放ち"魔"を打ち破り、再び光と調和の天地をもたらした」と。[illegible]時は流れ、[illegible]の訪れる日"真昼の夜"が訪れようとしている それは闇の再来なのか？ それとも いまこそ、失なわれた"知"を[illegible] アークス……我らが魂再び、この大地につどえ！

誕生 ドラマチックRPG

もしもあなたが、共にファンタジー世界を冒険する大切な仲間を得ても 彼等はそれぞれに"個性"を持っているのだから、意見が合わなくて喧嘩をしたり、欠点をなじりあう様な事をするかもしれません。でも、共に困難を乗り越え、その使命を果たした時、喜び合い、感動し、その充足感を味わうでしょう。「ARCUS」はその個性豊かなキャラクター達が登場し、数々のドラマを、あなたと共に体験してゆきます。…"ドラマチックRPG"そんな"ゲーム"だけにとどまらない"おもしろさ"を追究したRPGの新しい"かたち"なのです。

"氷河迷路"の出口は…？

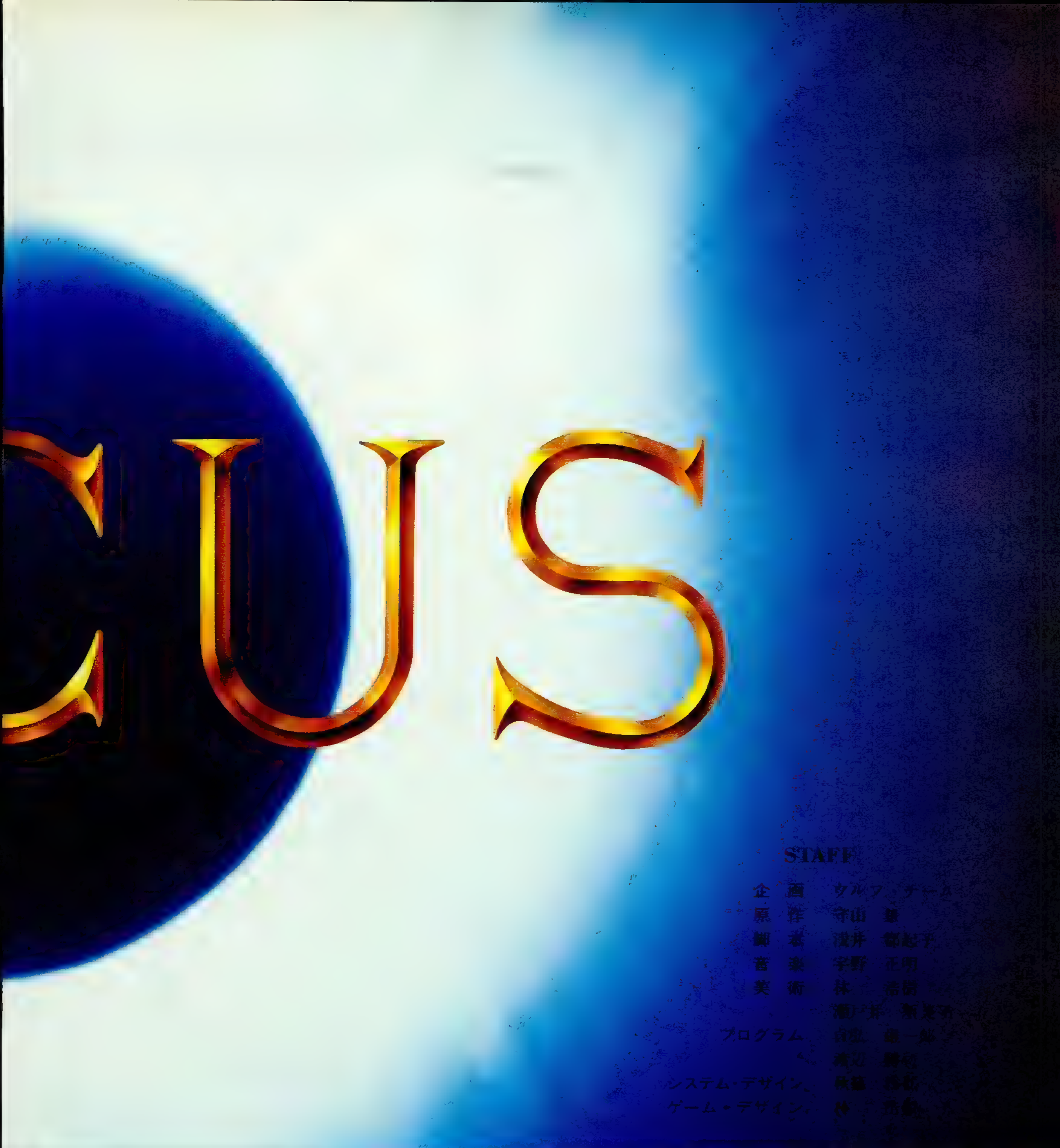




"魔女の塔"背景がスクロール！

"迷いの森"には何が…？




CUS
STAFF
企画　ウルフ・チーム
原作
脚本
音楽
美術
プログラム
システム・デザイン
ゲーム・デザイン

ヤシャ

YAKSA

——時は戦国時代。織田信長によって解かれた魔空泉の封印、そこより現われた魔空三人衆は信長に乗り移り大規模な夜叉狩りを始めた。全国18ヵ所の魔空泉を解き、破壊の神・死魔神が千数百年前より抱き続けてきた復活を、今まさに遂げようとしていた。一方、最後の夜叉たる命を受けた若者がいた。高野山の大師・円月心の最期をみとる最空と師ルイス・フロイスを堺の港で見送る修道士・九条院伊織のふたりである。運命の男、最空と伊織。18ヵ所の魔空泉を再び封印し、『YAKSAの法(ダルマ)』を知れ。その時こそ、破壊の神・死魔神を倒せるのだ。まだ、ふたりは自らの真の力を知らない。

◆戦国時代を背景とした、魔空からの悪鬼と夜叉との戦いを描く超伝奇アクション・ロマン! ◆ストラテジー(戦術)・シーンとアクション・シーンの融合で、スピーディなシミュレーション体験! ◆会話モードを導入し、謎また謎のストーリー展開! ◆完成度を極めたオリジナル・ミュージック全15曲!

PC-8801R/Hシリーズ&VA対応(特製カラーディスク3枚組)¥7,800 ●1ドライブ対応 ●NEC純正ドライブ以外での動作は保障いたしません。

●画面写真はPC-88シリーズのものです
●お求めはお近くのパソコン・ショップで 通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください(送料無料)



STAFF

PLANNING	WOLF TEAM
ORIGINAL PLAN	KAZUTO ONISHI.
SCENARIO	TAKAO YAMADA with SPILVERG CLUB
MUSIC	MASAAKI UNO.
ART	KATSUO MINAMINO. MAKOTO TAKAHASHI
PROGRAM	MASAHIRO AKISHINO. MASARU HANAWA. HIROSHI FUJINISHI.
GAME DESIGN	MASAHIRO AKISHINO.



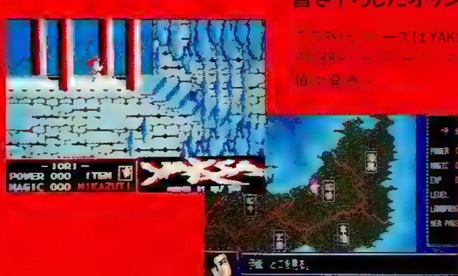
最空、伊織 伝説の時が甦える。

YAKSA 外伝Ⅰ
円月心覚書
近日発売 ¥4,800

YAKSA 外伝Ⅱ
九条院家の呪い
新年発売予定 ¥4,800

YAKSA 外伝Ⅲ
天空への旅立ち
新年発売予定 ¥4,800

◆音声合成と映画的演出、本編では語り尽くせなかったバック・ストーリー／◆本編の進行指針を示す指南モード／◆新たに書き下ろしたオリジナル・ミュージック3曲／



- MSX2（ディスク版、要RAM64K、VRAM128K）¥6,800 12月下旬発売予定
- FM 77AV（3.5 2D 3枚組）¥7,800 近日発売
- PC-98シリーズ（RAM256K以上）¥7,800 近日発売

Game Creative Staff
WOLF TEAM

資料請求券
ログイン①

DATA PRESENT CAMPAIGN

"ありがとう"の気持を、データにこめて。

ご好評をいただいている、システムソフトのデータプレゼント・キャンペーン。
スタートと同時に、毎日たくさんのご応募をいただいています。
キャンペーン対象商品の発売からそれぞれ2カ月以内に、製品に添付の「応募はがき」をお送りいただいた方へ、
ゲーム・プレイの味わいを深めてくれる〈オリジナル・データ〉をプレゼントします。
さらに、オリジナルグッズの当たる、ダブルプレゼントも同時に実施中。
データのパワーによって、ゲームの可能性が広がり、今までになかった楽しさに出会えます。
またとない、このチャンスをお見逃しなく。

データプレゼント・キャンペーン
SYSTEMSOFT
DATA PRESENT
1987
CAMPAIGN

詳しくは店頭ポスターをご覧下さい。



▼キャンペーン対象商品

OGRE(オーガ)MSX2 ROM版
危機が迫る。OGREが迫る。タクティカル・シミュレーションゲーム。
●MSX2 ROM版 ●5,800円
10月21日発売/好評発売中

上海(シャンハイ)MSX2 ディスク版
アメリカ生まれの新感覚パズルゲーム。
●MSX2 ディスク版 ●5,800円(予価)
12月発売予定

かわいそう物語
Tinyanが贈る、愛と夢、そして哀しみのアドベンチャーゲーム。
●PC-88VA ●7,800円
12月〜1月発売予定

Fantasy Knight(ファンタジーナイト)
めくるめく幻想の世界に繰り広げられるファンタジック・シミュレーションゲーム。
●PC-9800シリーズ ●7,800円
11月下旬発売予定

Tir-nan-óg(ティル・ナ・ノーグ)
限りなく生まれるシナリオが、永遠の旅に誘う。RPG革新の時。
●PC-9800シリーズ ●9,500円
12月発売予定

▼プレゼント

- ●OGRE(MSX2 ROM版)……………………オーガデータブック
- ●Fantasy Knight……………………オリジナルマップデータ
- ●上海(MSX2 ディスク版)……………………オリジナル面データ
- ●Tir-nan-óg……………………オリジナル共通シナリオデータ
- ●かわいそう物語……………………オリジナルシナリオデータ

※詳しくは、販売店の店頭ポスターや次号ログインに掲載の弊社広告をご覧ください。
※上記製品の発売時期等は、都合により変更することがあります。

データプレゼント キャンペーン実施中。



応募要項

日頃のご愛顧に感謝をこめて「データプレゼント・キャンペーン」を実施中です。秋から冬にかけて、弊社から新発売のゲーム製品をお買い上げいただいた方で、製品に添付しています「応募はがき」を、キャンペーン期間内にご応募いただいた方全員へもれなく、〈オリジナル・データ〉をプレゼントいたします。

【対　象】
キャンペーン対象商品に添付されている「応募はがき」に必要事項をご記入のうえ、期間内にご応募いただいた方全員。

【応募方法】
1. キャンペーン対象商品にはそれぞれ「応募はがき」が一枚入っています。
2. 「応募はがき」に必要事項をご記入いただき、弊社までお送りください。

【締　切】
キャンペーン対象商品の発売日からそれぞれ2ヶ月間。

応募締切(当日消印有効)
●OGRE(MSX2 ROM版)=昭和62年12月20日(当日消印有効)まで。
※「応募はがき」は有効期限以降にお差し出しになりませんようお願いいたします。

【プレゼントの発送】
発送準備等の作業で多少時間がかかりますので、プレゼントは対象商品毎に「応募はがき」到着順に順次発送いたしますが、応募数によっては「応募はがき」が到着してから1ヶ月半から2ヶ月ほどかかることがあります。あらかじめご了承ください。

【お問い合わせ】
データプレゼント・キャンペーンに関するお問い合わせは、下記までお願いします。

〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2
株式会社システムソフト
「データプレゼント・キャンペーン係」

●専用電話 092-752-5269
月～金9:00～12:00 13:00～17:00(祝祭日を除く)

ダブルプレゼント W PRESENT

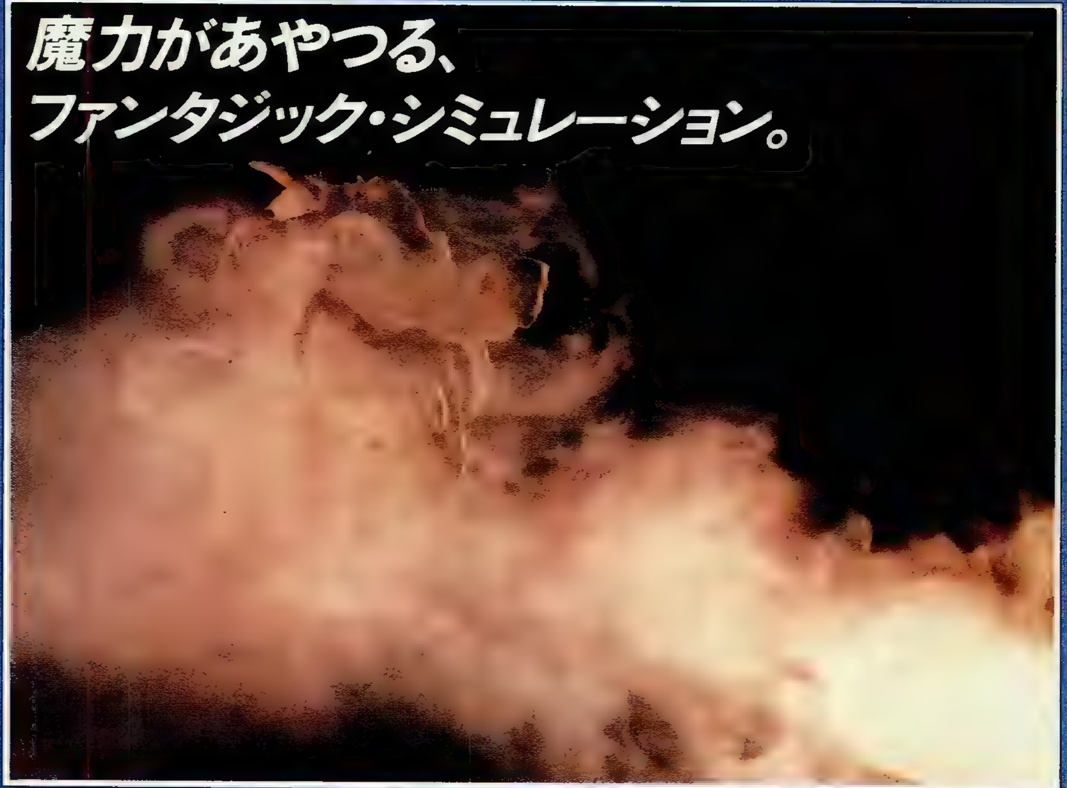
昭和62年1月1日から昭和63年1月20日(当日消印有効)までに、弊社製品の「アンケートはがき」をお送りいただいた方全員の中から抽選で、ステキなプレゼントを差し上げます。

★大戦略IIエディタセット：データプレゼント・キャンペーン終了

※データプレゼント・キャンペーン第1弾の大戦略IIエディタセットは、昭和62年11月30日(当日消印有効)をもって終了いたしました。たくさんのご応募ありがとうございました。ただ今、プレゼントの発送を順次おこなっています。お手元に届くまで、もうしばらくお待ちください。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2
TEL092-714-6236

魔力があやつる、ファンタジック・シミュレーション。



〈新発売〉

ファンタジック・シミュレーションゲーム〈ファンタジーナイト〉

Fantasy Knight

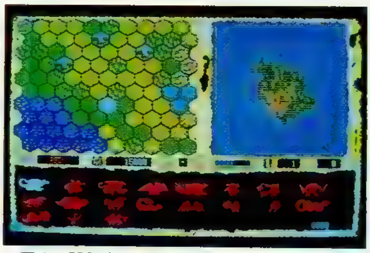
テータプレゼント・キャンペーン対象商品
SYSTEMSOFT
DATA PRESENT
1987
CAMPAIGN
詳しくは店頭ポスターをご覧下さい

翼あるものは空を裂き、妖獣は水辺で雄叫びをあげる。霧の奥深くうごめく、不死のものども。プレイヤーは魔力でモンスターを呼び出し、軍団を指揮する。槍や斧を使うもの、岩を投じるもの、火を放つもの。空に、海に、陸に。闘いのみを目的に、敵へと挑みかかる。軍団最強を誇る、ドラゴン。しかも熾裂な闘いを繰り返すごとに戦闘能力は高まり、やがて無敵なまでに凶猛になる。いたるところで群れなすモンスター。弱者は、容赦なく見捨てられる。それが、この魔力に支配される世界だ。

大戦略が大きく変身し、魔力でモンスターをあやつるファンタジック・シミュレーションになりました。これまでのウォーゲームとは全く違った緊張感に、ファンタジーならではの戦闘シーンが加わった、新しいカテゴリーのゲームです。

■PC-9801/E/F/M/U/VF/VM/UV/VX
PC-98XL(ノーマルモード)
■5"2DD, 5"2HD, 3.5"2DD, 3.5"2HD
●2ドライブ、RAM384KB以上、漢字ROMボード(PC-9801/Eのみ)、専用高解像度ディスプレイ(640×400ドット)が必要です。

定価 7,800円



※写真は開発中のものです。

資料請求券Login
ファンタジーナイト
88 1



〈近日発売〉

ジェネレーティング・ロールプレイングゲーム〈ティル・ナ・ノーグ〉

Tir-nan-ȯg

テータプレゼント・キャンペーン対象商品
SYSTEMSOFT
DATA PRESENT
1987
CAMPAIGN
詳しくは店頭ポスターをご覧下さい

ディアナ姫は悪しき予感を手紙に託して、幾羽もの鳥たちを放った。

ティルナの誇り高き姉妹たちへ。

ティルタウンの戦いに敗れ、幾星霜を重ねたことでしょう。ダーナ女神の御名の下、気高く義勇に満ちた神族として光の世界までも支配した祖先よ。かつてのあなた方には、もはや姿も力も及ばぬほどになった私共ですが、ダーナ一族の子孫であることをいつも誇りに思ってまいりました。

どうか、ダーナの神々よ。この手紙があまたあるティルナの姉妹のもとへ届きますように。私の母国フォルティニアは、今、魔の手に堕ちようとしています。忍びよる悪の気配に気付くのが遅すぎました。今となってはもう運命に身をゆだねることしかないでしょう。おそらく他の国にも、同じ危機が迫っているはず。王家の血をひく姉妹たちよ、気をつけなさい。勇気を持ち、共に国を守りぬく勇者を探し出すのです。今こそ秘められし力を蘇らせなさい。手遅れにならぬうちに。

フォル暦336年銀の月12日

フォルティニア国王ロキュの娘　ディアナ

ジェネレータは、永遠にゲームシナリオを生み出します。悪の手は休むことなく襲って来るのです。それぞれの世界で苦しみ、勇者を求める王女たちを、そして国々を救ってください。

■PC-9801E/F/M/VF/VM/UV/VX
　PC-98 XL（ノーマルモード）
■5-2DD(2枚組), 5"-2HD, 3.5"-2HD
●NEC製MS-DOSシステム(Ver 2.11またはVer3.10)、2ドライブ、RAM640KB以上、漢字ROMボード(PC-9801Eのみ)、専用高解像度ディスプレイ(640×400ドット)が必要です
●PC-9801/Uでは動作しません。

定価 9,500円

※MS-DOSは、米国Microsoft corp.の商標です。

SystemSoft　株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目
TEL092-[illegible]

神様、あんまりです。

7つの国を治めていた7人の神様を、ある日何者かが突然変えてしまった。それまでうやまわれていた神様は、人々をおびやかす恐しい存在となったが、誰も神様に逆うだけの力はなく、おびえながらの日々を送っていた。やがてその中から神様を倒そうという7人の若者が立ち上がり、7つの国へと乗り込んでいった。

マウスで主人公を動かし、国中のあらゆる所へ出かけられる、アクティブ・アドベンチャー。誰にも親しみや すく、楽しめるゲームです。町の人との会話に顔がほころんだり、思わぬ落とし穴に悔しさを味わったり、仲間 を励ましながら冒険を進めたり。このゲームにはTinyanの新しい横顔が見られます。

PRESENTED BY
Tinyan/たいにゃん/ブラックTINYAN/ルーラ

Tinyan 愛と夢、そして哀しみのアクティブ・アドベンチャーゲーム。

イラスト：椎名 崇



かわいそう物語

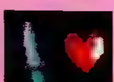
〈近日発売〉

■PC-88VA
■5″-2HD（2枚組）
●640×400ドット・アナログRGBディスプレイが必要です。
●PC-88VA添付のマウスを使用します。
定価 7,800円
※写真は、開発中のものです。

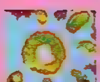
データプレゼント・キャンペーン
DATA PRESENT
1987
CAMPAIGN
詳しくは店頭ポスターをご覧下さい



主人公を代表して。
C菜は正義のために、ブラックTINYANは悪の帝王として神様に挑む。動機は違っていても7人の目的はひとつ。



いつもいっしょに旅をする。
ハートはC菜。短剣はTINYAN。主人公にひとつずつのカーソルがあり、コマンドの指示や道案内の役目をする。



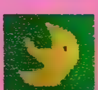
歩きまわると、地図ができあがるよ。
歩いたところが自動的にマッピングされるのも楽しみ。とにかく国中をどんどん歩きまわろう。ヒントも多い。



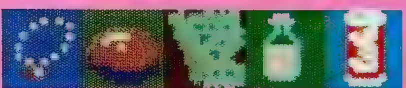
ことばとアイテム。
7つの国には多くの人たちが住む。町の人との会話は大切なヒント。お店では、アイテムを買うこともできる。



地下にも、もぐってみよう。
ダンジョンには意外なアイテムや抜け道があることも。たまに「しまった」ということもあるけど、だいじょうぶ。



「私を倒せる気でいるのか」
神様の弱点をさぐり、居場所を探したら、いよいよ戦いの時。どうにか倒せれば結末を迎えることになるはず…。



いいものは、どれ?
約70個のアイテムの中には、目的を果たすために必要なものと、冒険の中に安らぎを与えてくれるものもある。

資料請求券Login
かわいそう物語
88 1



大戦略II エディタセット

1981年、米海兵隊はハリアーIIの量産を正式に決定した。ハリアー・シリーズの能力不足を補うために求められたのは、より多くの武器の搭載、より遠くまで進出可能な航続力の向上、攻撃の正確さなどだった。
その実例をふまえて、ここでは大戦略IIエディタセットにおける、シーハリアーからハリアーIIへのデータ改修例をあげてみよう。SPD/速度は、主翼の大型化により、航続力は向上したが速度は低下して(11→10)となる。DEF/防御率も機動性の向上と共に(50→55)とアップ。GAS/最大搭載燃料も(45→55)と増加し、航続性を高めるもうひとつの要因となる。反面、複合材料を機体構造の26%という大量使用、電子機器の搭載に伴い、MONEY/価格(180→250)、INDST/工業力(30→40)と高騰は免れない。最新電子機械(ARBS、角速度爆撃システムなど)の搭載で、攻撃能力も向上し、命中率などが改善される。
このような点において、機能は大きく向上したが、現実のハリアーIIには搭載機器などについて、まだ考慮の余地があり、さらに発展型の計画もあると言われている。次号では、大戦略IIに登場していない兵器を大戦略IIエディタセット(ユニットエディタ)で実際に作ってみたい。

※写真・資料提供/㈱航空ジャーナル

〈大戦略II/AV-88ハリアーII・データ〉

NAME	TYPE	SPD	DEF	GAS	MAX	POW	MOV
ハリアーII	V-1	10	55	55	10	1	1

MONEY	INDST	I	P	H	V	SL0	SL1	SL2	87654321
250	40	0	0	0	0	11	10	10	------3-1

NAME	A1	A2	A3	A4	N1	N2	GS	SR	P1	P2	P3	P4
Sキカンホウ	50	15	25	5	1	2	3	1	2	2	0	4
AAVミサイル	75	0	0	0	1	0	8	1	2	0	0	4
Cケントダン	0	40	40	15	0	2	8	1	2	4	2	0
Sバクダン	0	50	60	25	0	2	7	1	2	2	4	0

●AV-88ハリアーIIの性能を大戦略IIエディタセット(ユニットエディタ)で表示したものです

〈好評発売中〉

■PC-9801/E/F/M/U/VF/VM/UV/VX
PC-98XL(ノーマルモード)
■5"-2DD,5"-2HD,3.5"-2DD,3.5"-2HD
●2ドライブ、RAM384KB以上、漢字ROMボード(PC-9801/Eのみ)、専用高解像度ディスプレイ(640×400ドット)が必要です
●この製品には、同一メディアの大戦略IIが必要です
●大戦略IIエディタセットは、マウスを使えば操作性がアップします
定価 6,000円

商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話 092-752-5262
第2・第3土曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
月～金 9:00-12:00 13:00-17:00(祝祭日を除く)

■ユーザーズ・ポスト:商品の詳しい資料請求、お問い合わせ、ご要望などがございましたら、ハガキに製品名、住所、氏名、年齢、職業、使用機種を明記のうえ、弊社までお寄せください。
■商品のお申し込み方法:現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記のうえ送料を添えて弊社までお申し込みください。
■送料について:400円。送料は切手も可。
※製品の仕様は、機能・性能の改善のために将来予告なしに変更することがあります。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区大神5丁目1-2
TEL092-714-6236

資料請求券Login 大戦略IIES

2年間の沈黙を破って
ハイドライド完結編、
遂に登場!!





5th ANNIVERSARY
SINCE 1982 T&E SOFT Inc.
創立5周年
記念作品

PC-8801mkIISR〈要2ドライブ〉5"2D2枚組 ¥7,800で絶賛発売中——!!

MSX 専用〈RAM16K以上〉 MEGA ROM 4メガロム
MSX2 専用〈VRAM128K〉 MEGA ROM 4メガロム

MSX,MSX2版は各¥7,800で—— 12月中旬発売

新パッケージ



★地上、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、300画面を越える驚異のパラレルワールド。
★総ての面で、前作を大幅に上回るスーパーロールプレイング、時間の概念までが加わり、画面は時刻によって変化。
★ソフトウェア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。MSX 2版は512ドット高解像画面を採用。
★各種メッセージ、そして500にもおよぶ会話文は漢字表示(漢字ロム不要、全機種)。完全英語表示にもワンタッチで切り換え可能。
★BGMはFM音源、PSGをフルに使いきった14曲。PC88ではNEC純正サウンドボードIIにも対応の高感度ステレオサウンド。
★MSX版、MSX2版はパナアミューズメント カートリッジ(PAC)に対応、瞬時にデータのセーブロードが可能。もちろんカセットテープでもOK。
★基本内容は3機種とも全く同じ。

●MSXマークはアスキーの商標です。

ハイドライド3終了認定証をもれなく進呈——!!

カバー付表彰状



ハイドライド3を終了させた方にはもれなく、終了認定証を発行します。いくつもの難関をのり越え、すべての謎を解明した人だけが手に入れることのできるPASSです。ゲームを終了させた方全員に進呈します。じっくり落ち着いて取り組んで下さい。

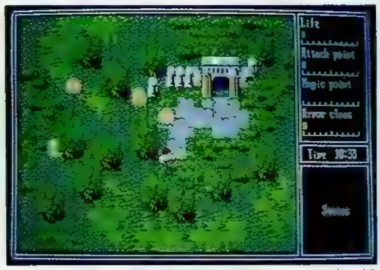
なお、ゲーム終了者の中から先着100名様(各機種毎)に副賞としてステキなT&E特製カバー付表彰状を進呈します。

驚異のパラレルワー

PARALLEL WORLD

地上

★おなじみの森の街の入口で～す。



▲森の街

突然襲ったフェアリーランド異常事態の原因究明のため、ここから冒険に旅立つのです。あの「ハイドライド2」の2倍以上の広大なマップが待ちかまえています

★誰れがフェアリーランドに建てたのか？



▲ハーベルの塔

なんと地上200階もあるハーベルの塔です。中に入いると廃墟と化し、モンスターがウヨウヨ。果たして200階を昇り切れるだろうか〃

★堀をめぐらした瀟洒なお城。



▲水の城

中に陳座している王様は、噂によると珍らしもの好きの、ゲテモノ趣味らしい。来たものには必ず貢ぎ物を要求するとのこと。見返りも大きいのでぜひ会いたい。でもお城に入るにはどうしたらいいのかなあ？

★フェアリーランドの異常現象を端的に示した"地割れ"。



▲不思議な地割れ

修道僧もこれを見たときは、「ヤバイ」と思ったにちがいない。そして重大な事象が起こっていると確信したのでしょう。落ちたら死ぬのはまちがいない。だけど恐いもの見たさに一度落ちてみたら……。

街

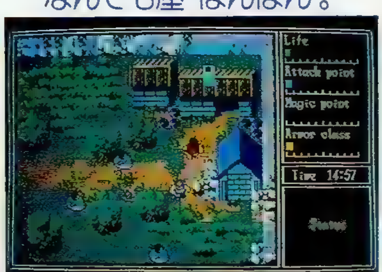
★街の守り神?! 修行認定の神聖な場所。



▲聖なる寺院

誰でも入れるように一日中開放されています。街の外でモンスターを倒しながらためた、血と汗と涙の結晶である経験値とひきかえにレベルを上げてくれます。

★なつかしや、なつかしや、なんでも屋"ぼんぼん"。

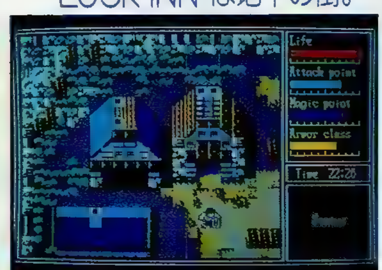


▲なんでも屋ぼんぼん

お店が大きくなって、取扱い商品も多くなりました。当然掘り出し物もいっぱい。

お店では自分の腕力に合わせた買物をして下さいネ。お金があるからといってたくさん買っても意味ないよ。あまりに持っているアイテムが重くて一歩も動くことさえできなくなってしまいます。不必要なものは売るか捨るかしましょう。整理整頓は捨てることから始まる。（ウン）

★宿屋は他に2カ所。"LUCK INN"は地下の街。



▲幸運の宿屋

睡眠不足は身体に毒です。宿泊して快適な部屋で、減ってしまった体力(Life)、魔力(Magic)をすべて回復させましょう。おまけに朝食付きという至れり尽せりです。宿泊することはデータをセーブすることです。

天空

★地上より数万メートル上空にある、天空の幻の城ー。



▲天空の城

魔物も怪物もいない天空の街。どうしたらここにたどりつけるのでしょうか。空を飛ばなきゃいけないのかな？ それとも……。

★1日の時間は、フェアリーランドも24時間だだだっ!! 有効に使おうぜ。

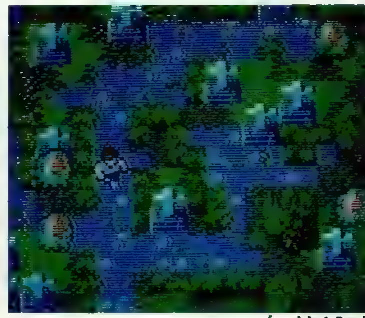
時刻によってグラフィックが変化します。当然、夜は暗くてみんな寝ちゃいます。

★地上とは全く隔離された天空の街にあります。

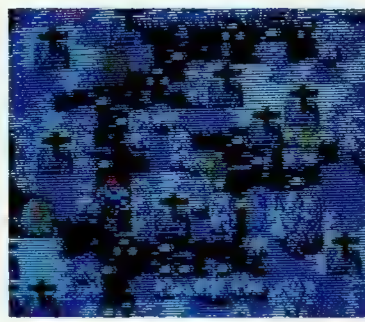


▲魔導師の館

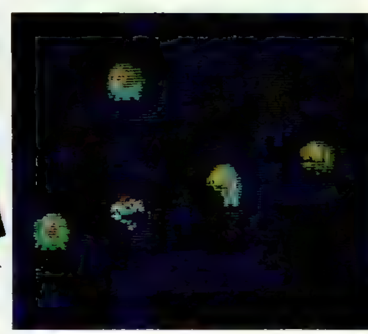
選択した職業によっては、この"魔導師の館"に急いで訪れないといけなくなるでしょう。血と汗と涙の結晶である経験値とひきかえに魔法の呪文を教えてくれます。



午前10時



午後6時



午後11時

マッドドラゴン出現!!



PC-8801mkIISR

ルド。

地上、街、ダンジョン、200階建の塔から空中都市、そして未知の空間へ。今、ハイドライドは感動のクライマックスを迎える。



カリ・ユガの
待望のPC98版ディーヴァが、本格シミュレーション
5th ANNIVERSARY
創立5周年記念作品
SPACE SIMULATION GAME
DAIVA
ディーヴァ
C 1987 T&E SOFT
STORY 7・終章
PC-9801 VM/VX …5" 2HD ¥7,800
UV/UX ·3.5" 2HD ¥7,800
12月発売予定
惑星戦 ▶ 新開発の高速3-Dルーチンを用いた、リアルな戦術シミュレーション
●攻撃設定
▲軌道ビーム攻撃▶

光輝

で新登場!!

ディーヴァ ファンブック 発刊!

あのエキサイティングなニュータイプゲーム「ディーヴァ」が、本になった！ マニュアルのストーリーだけではもの足りない君のために、全ストーリーを完全小説化。そして、「ディーヴァ」を構成するあらゆるデータを掲載。さらに、「ディーヴァ」の生み出された背景、裏ばなしも語られる。「ディーヴァ」攻略のためのベストガイド登場！ ●マイクロデザイン著・A5判 定価￥1,200(送料￥250)



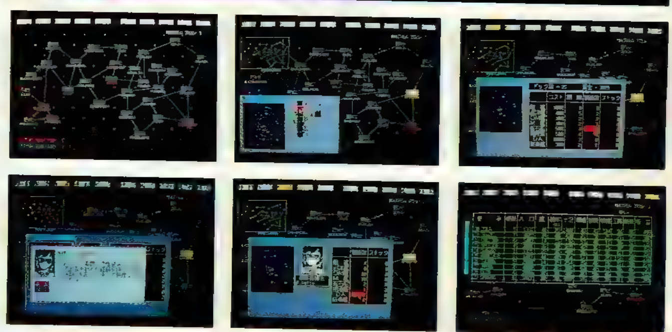
㈱エム・アイ・エーより 全国の書店で絶賛発売中!!

6機種好評発売中

- **PC-8801mkIISR** STORY1ヴリトラの炎 5"2D・2枚 ￥7,800
- **FM77AV** STORY2トゥルカーの記憶 3.5"2D・2枚 ￥7,800
- **X1** STORY3ニルヴァーナの試練 5"2D・2枚 ￥7,800
- **MSX**
- **MSX 2**
- **Family Computer**

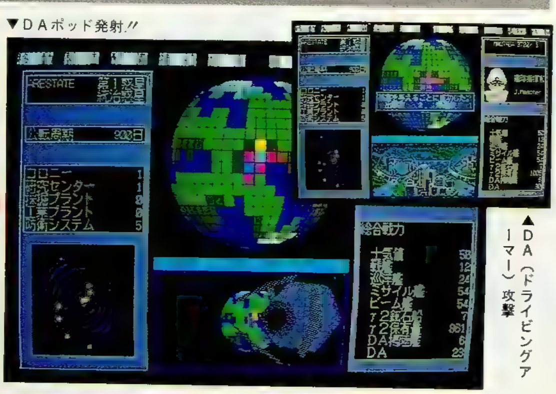
膨大な情報量を扱うメインスクリーン





★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を、緻密にシミュレート。
★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右。
★各星系内は想定実座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上を移動。
★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有。
★ディーヴァ1〜6のストーリーも、各シチュエーションにより、シナリオを設定。
★データ互換により、他6機種の主人公も艦長に任命可能。

▼DAポッド発射!!



▲DA（ドライビングアーマー）攻撃

艦隊戦



機　種
戦　艦
巡洋艦
OM艦
ミサイル艦
γ(ガンマー)2鉱石船
DA揚陸艦
防衛艦

▲それぞれ16種類の心理係数をもった50人の艦長が人工知能艦隊戦を展開!!
※写真は総て開発中のものです。



© 1987 T&E SOFT

[X1] スーパーレイドック



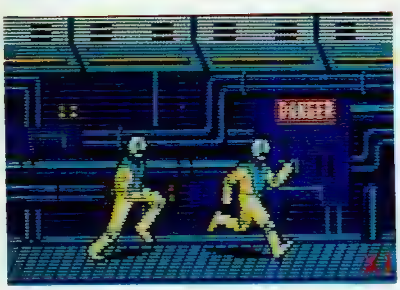
▲オープニングCG

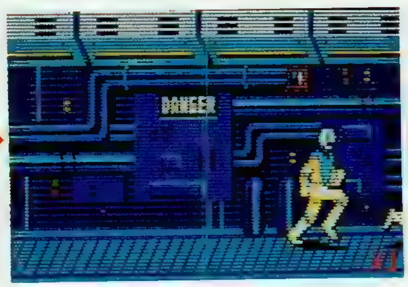
更にS·U·P·E·R

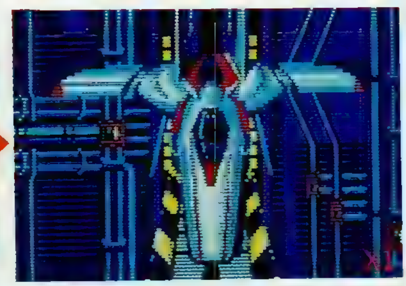
5th ANNIVERSARY 創立5周年記念作品

12月発売

5″2D·2枚組 ¥6,800 予定







▲オープニングデモ画面

シューティングも進化する――。

- 640×200ドットの高解像度により、MSX2のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現！（X1 turboのハイレゾリューションにも対応）
- 8重和音のFM音源から奏でるBGMは全16曲で大迫力。
- ステージ数は14。
- オプションウェポンは増えて11種類。
- 2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ縦・横に合体可能。（1人でもプレイ可能）
- オプションウェポンの使用は、2人プレイ時はもちろん、1人プレイ時でも可能。
- 自機（ネオ・ストーミーガンナー）のスピードを最大3段階に調節OK。
- 途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。
- スーパーレイドック全14ステージをクリアした方にはもれなく、階級章を進呈します。また、栄誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着100名様にT&E特製カバー付表彰状を進呈します。

※写真は総て開発中のものです。

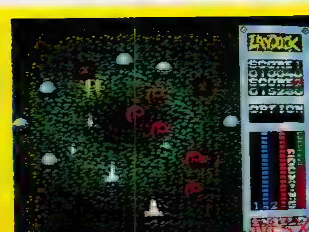


新装備のオプションウェポンで攻撃だ！▶

T&E SOFT MSX技術の集大成！

MSX RAM 16K以上 MEGA ROM 2メガロム

¥6,800で絶賛発売中！



●MSXマークはアスキーの商標です。

T&E SOFT創立5周年特別企画

T&E SOFTでは、ユーザーの皆様の日頃からの御愛顧に感謝して
今年末から来春にかけて創立5周年特別企画を用意しています。

第1弾

創立５周年記念作品４タイトルにはすべて、"T&E SOFT SOFT COLLECTION"が付いています。

T&E SOFTが1982年から５年間、開発、販売した作品がすべて分かるハンドブックです。

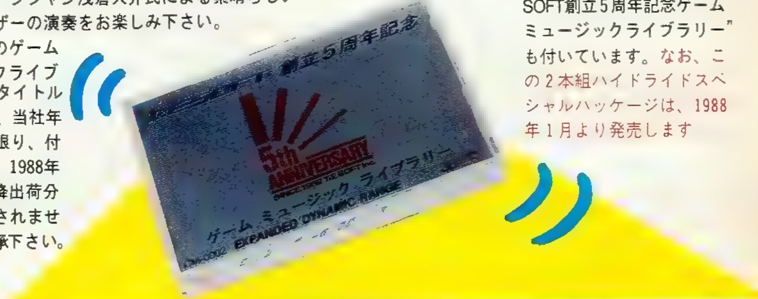


第2弾

年末発売となります創立５周年記念作品３タイトル（ハイドライド３、カリ・ユガの光輝、Ｘ１スーパーレイドック）には、もれなく"T&E SOFT創立5周年記念ゲームミュージックライブラリー"が付いています。製品お買い上げのショップで必ず受けとって下さい。これは過去５年間のT&E製品の中でとくに人気のあったBGMばかりを集めたものです。

プロミュージシャン浅倉大介氏による素晴らしいシンセサイザーの演奏をお楽しみ下さい。

なお、このゲームミュージックライブラリーは､3タイトルのいずれも、当社年内出荷分に限り、付いています。1988年１月１日以降出荷分からは付属されませんのでご了承下さい。



第3弾

ハイドライドシリーズは、ARPGの中でも最もユーザーの皆様に愛された作品と言えるでしょう。このシリーズは「ハイドライド３」をもちまして完結することになりました。長い間御声援ありがとうございました。

T&E SOFTでは、このARPGの最高峰ハイドライドシリーズをもっと多くの皆様にプレイしていただきたいため、MSX版に限り、スペシャルパッケージを用意致しました。価格は、ハイドライド３、ハイドライド２の２本組みでなんと9,990円。限定５千本の発売です。まだ、ハイドライドシリーズをプレイしていない方には朗報です。もちろん特別企画第２弾でお知らせした"T&E SOFT創立５周年記念ゲームミュージックライブラリー"も付いています。なお、この２本組ハイドライドスペシャルハッケージは、1988年１月より発売します

創立5周年記念作品はすべて新パッケージとなります。

パッケージも変わります。T&E SOFTの創立5周年記念作品３タイトル（ハイドライド３、カリ・ユガの光輝（98版ディーヴァ）、Ｘ１スーパーレイドック）は、すべて、T&E 特製プラチナパッケージとなります。そして表紙には、創立５周年記念ゴールドマークが必ず表示されます。お買い求めの際には、創立５周年記念ゴールドマークとプラチナパッケージを必ずご確認下さい。

第4弾

T&E SOFTには､ユーザーズクラブという組織（会員数約６千名）があります。年会費1,000円で年4回「T&Eマガジン(会誌)」、年6回「T&Eプレス(会報)」を会員に発行しています。その他、T&Eオリジナルグッズの割引販売や、毎年会員向けのイベントを開催しています。

今回、創立５周年を記念して、ユーザーズクラブ会員しか手に入らなかった「T&E マガジン」を創刊号から第13号まで集めた "T&Eマガジン特別号"を発刊する予定です。

書名：T&Eソフト ゲーム作りの秘密（仮称）
　　　ーT&E マガジン特別号ー
判型：Ｂ５判176頁　予価：¥980（送料¥250）

全国の書店で発売いたします｡T&Eソフトでも通信販売を行ないます。定価に送料を加えた金額を現金書留でお送り下さい。

ピクセル PIXEL 3

MSX２用CG製作ツールボックス

© 1987 T&E SOFT

最強のCGツール。

MSX2　RAM64K/VRAM64K/128K　3.5"2DD・¥6,800　好評発売中!

ピクセル2がグレイドアップして新登場――!

★ＭＳＸ２の機能を十分に生かしたグラフィックエディター（３モード対応)、スプライトエディター、パターンエディターの３種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。

★グラフィックエディターは、ピクセル２と同様、スクリーンモード５（256×212ドット 16色）とスクリーンモード８（256×212ドット 256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード７（512×212ドット 16色）にも対応できるようになりました。

★もちろん、ピクセル２と完全データ互換となっています。

★ピクセル３は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。

今が、バージョンアップのチャンスだ。

T&Eソフトでは、ピクセル２をお持ちで２DDのディスク装置を御使用の方にピクセル３へのバージョンアップサービスを行います。（ただし、当社メンテナンスカードで登録されている方に限ります｡）ピクセル２のプログラムディスケット(3.5" 1DD）とマニュアルに、バージョンアップ料（送料・手数料込み）2,000円を添えて、住所、氏名、TEL、年齢を明記の上、「バージョンアップ希望」と書いて、「T&Eソフトピクセル２バージョンアップ係」まで、お申し込み下さい。ピクセル３(3.5" 2DD)と新マニュアルに交換致します。

●ＭＳＸマークはアスキーの商標です。

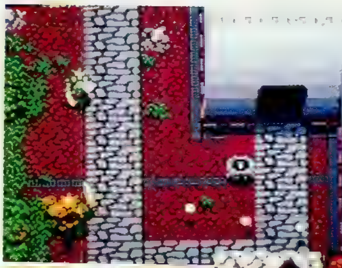


■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.15ご希望の方は　100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）
■'88年カタログご希望の方は　100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.15請求券 ログイン1月号
'88総合カタログ請求券 ログイン1月号

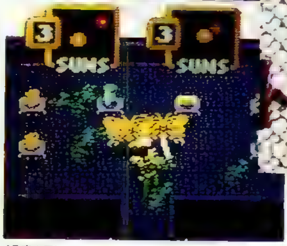
Panasoft / T&E SOFT® INC.



※全て画面写真は開発中のものです。



（2ステージ画面）



〈2連太陽〉

大興奮!! 総画面数180

各ステージは約30画面、複雑な階層構造の6ステージで構成／スクロール画面に扉やアップ・ダウンの階段、ワープポイントなど興奮満載／

ド肝を抜く ド巨大さだ

キャラクター(アシュギーネ)は、オリジナルを忠実に再現するために、32×64ドットを採用／敵キャラクターは、なんと平均サイズ32×32ドットその上、驚きの超巨大キャラも登場／

極めたぞ!! オリジナルBGM全8曲

最高!! スーパーグラフィックス

ピクセル3による特殊テクニックを駆使し、ドット単位のスムーズスクロールを実現／

警告!! 2連太陽の謎

画面上部には、回転する不気味な2連太陽。重なった時、必ず何かが起る。一瞬も目が離せない／

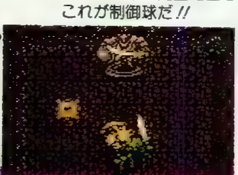
NUCLEAR OF THE NEPENTAS

完成！

新必殺技！
必殺の武器は制御球

アシュギーネの周囲を回るこれが制御球だ!!

見よ。強大な制御球の破壊力！





超リアル！

これが恐怖の戦闘シーンだ

剣を刺すと効果音とともに敵キャラは血しぶきをあげて倒れ、剣には真赤な血糊がベタリ!! これはもう実戦さながらの大迫力だ！



爆烈する！

データ・ジョイントツール
パナアミューズメントカートリッジ

爆烈1 抜群のレベルと生命力をひっさげ「復讐の炎」に突入。

爆烈2 ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。

パナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)を使用して「復讐の炎」とデータ互換が可能です。
＊パナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。

虚空の牙城
⬇⬆
Pana Amusement Cartridge
パナ アミューズメント カートリッジ
⬇⬆
復讐の炎

Pana Amusement Cartridge パナアミューズメントカートリッジ | ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

最新情報告知 T&E SOFTテレフォンサービス 052-776-8500



アシュギーネ第32弾発売キャンペーン インフォメーションボード1

アシュギーネ スーパーキャンペーン 実施中

アシュギーネ 必殺クイズ

クイズ正解者の中から抽選で、毎週500名！なんと合計4,500名の方にアシュギーネパワー缶をプレゼント!!

★問題：下の〇〇〇……にあてはまることばをお答えください。
①制御球は、〇ー〇カプセルを取ると出現する。
②ネペンテスでは、〇ー〇という石でアイテムを買うんだ。
ヒント ボールカプセルを取ると、制御球出現。アイテムはボールで買う。

★アンケート
(1)パナアミューズメントカートリッジ(S-RAM)について
(ア)買う予定 (イ)買う予定はありません (ウ)わかりません (エ)すでに持っている
(2)お手持ちのパソコンをお答えください。
(ア)メーカー名： (イ)品番：
(3)フロッピーディスクドライブはお持ちですか？
(ア)持っています (イ)買う予定 (ウ)わかりません
(4)いつもパソコンソフトを買う店はどこですか？
(ア)店名：(

賞品 アシュギーネパワー缶(毎週500名、合計4.500名)
応募要領 官製はがきに、クイズとアンケートの答え、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入の上、アシュギーネ事務局までご応募ください。
締め切り 昭和63年1月31日 当日消印有効



パワー缶

ゲームをクリア!! ビッグタイトルをねらえ！

期間中、アシュギーネ第2弾、第3弾の2タイトルを完全クリアすると君だけのシリアルナンバー入りアシュギーネライセンスホルダーをもれなくプレゼント!!

賞品 アシュギーネライセンスホルダー(シリアルナンバー入り)
応募要領 パッケージ内の応募はがきに応募券を貼り「虚空の牙城」「復讐の炎」のゲーム終了時にあらわれるパスワードとプレイヤー名を記入してアシュギーネ事務局まで送って下さい。
締め切り 昭和63年3月31日 当日消印有効

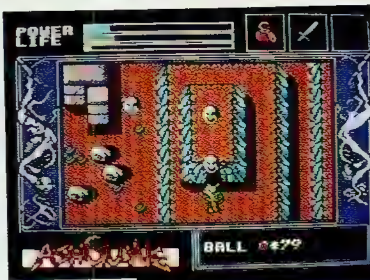
●詳しくは、アシュギーネ事務局まで (03)297 0135(受付時間AM10:00〜PM5:00)

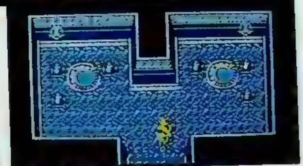


ライセンスホルダー


第2弾 12月上旬新発売
スーパーアクション・アドベンチャー
Ashguine
虚空の牙城
MATSUSHITA T&E SOFT
MSX2 (V-RAM要128K) 2メガROM
SW-M002 ¥6,800
究極のスーパーアクションアドベンチャー登場!
吠えろ、牙!!
Programed By T&E SOFT
Produced By Pana Amusement Production
ネペンテスは2連太陽を回る惑星。果てしない戦乱の時代、バヌーティラカスに追われたアシュギーネは両親とともに、地下の遺跡で平和な少年時代を過ごすが、ある日バヌーティラカスの放った討伐隊の手で両親を惨殺されてしまう。必死の思いでその場を逃がれたアシュギーネ。そこで彼はネペンテスの「核」であり、惑星の命そのものである惑星生命体「ヴィ」と接触。「ヴィ」の力を得たアシュギーネは強力な武器を与えられ、今ここに伝説の聖戦士として甦えった! そしてアシュギーネは旅立つ。仇敵バヌーティカラカスの牙城ギゼマール城へと!!
(企画・開発) (株)ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 TEL.052(773)7770
(総発売元) 松下電器産業株式会社 パナソフト センター 〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号 TEL.03(475)4721

Panasoft／マイクロキャビン





（地下画面）

※全て画面写真は開発中のものです。

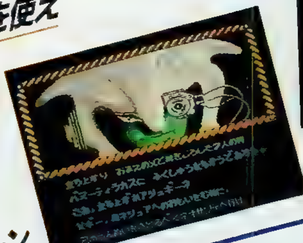
大迫力!! マップサイズは、驚異の240画面

画面はタテ　ヨコ高速スクロールでスピーディ。マップは6ステージで構成され画面数にするとなんと約240画面分の広さに匹敵!!

高感度!! オリジナルBGM全8曲

オープニング、エンディング、各ステージにオリジナルBGM採用。特殊効果音と合わせて、ド迫力のサウンド・シーンだ!

秘技!! 必殺技はシールドを使え



美麗!! オープニング　エンディングの　ファンタジック・シーン

A WAR TO END WAR

情報収集!

コンタクトモードで秘密情報をつかめ

コンタクトモードで、良心的キャラと会話を交わそう。必要な情報が得られるかもしれない。



興奮度最高!

すばやく切り換わる戦闘モード

マップ移動中に出現する敵シンボルに接触すると、瞬時に画面が変わり、迫力ある戦闘シーンに切り換わる。凶暴な敵キャラは高速、かつ複雑に、次々と襲いかかってくる。



激烈する!

データ・ジョイントツール

パナアミューズメントカートリッジ

激烈1　強力パワーと生命力をひっさげ「虚空の牙城」へ。

激烈2　ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。

パナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)を使用して「虚空の牙城」とデータ互換が可能です。
＊パナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。

復讐の炎
⬇⬆
Pana Amusement Cartridge
パナ アミューズメント カートリッジ
⬇⬆
虚空の牙城

Pana Amusement Cartridge パナアミューズメントカートリッジ　ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

最新ソフト情報　マイクロキャビン インフォメーションダイヤル　0593-53-3611



アシュギーネ第2弾・第3弾発売キャンペーンインフォメーションボード2

パナアミューズメントカートリッジ

Pana Amusement Cartridge パナアミューズメントカートリッジ　ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応



品　番／SW-M001
定　価／3,800円
品　名／MSXゲーム用 S-RAMカートリッジ
発　売／松下電器産業株式会社 パナソフトセンター
RAM容量／8Kbyte
電池寿命　5年間保証

THE LINKS

MSX通信で楽しめる「虚空の牙城」「復讐の炎」／アシュギーネ連続小説を、12月上旬より、リンクス・ネットワークで10週連続実施決定。小説の中には、攻略法のヒントが、かくされている。

詳しくは、リンクスまでお問い合わせ下さい。　TEL075-211-3441

ハイテクゆうパック

●郵便振替によるお申込み先

口座番号	東京3-48932
加入者名	(株)日本テレソフト

※欲しいソフトが近くのショップになくておこまりの方は郵便局でお申込みください。約1週間でお届けします。
〒102 東京都千代田区二番町1　㈱日本テレソフト　TEL03-264-0800


第3弾 12月上旬新発売
アクション・ロールプレイング・アドベンチャー
ASHGUINE
復讐の炎
©1987 Cmisat MATSUSHITA MICRO CABIN
MSX2 (V-RAM 要128K) 2メガROM
SW-M003 ¥6,800
驚異のアクションロールプレイングアドベンチャー登場!
燃やせ、炎!!
Programed By MICRO CABIN
Produced By Pana Amusement Production
惑星ネペンテスの運命を狂わせ遺伝子操作によって醜い種族を作り出した7人の神「バヌーティラカス」……アシュギーネは父と母をバヌーティラカスの作り出した運命によって惨殺されてしまった。怒りの炎に燃えるアシュギーネは、今、復讐のために立ち上がった! 惑星ネペンテスを旅するアシュギーネの前に立ちはだかる、凶暴な戦闘民族のグール兵や金属の殻を持つ甲虫etc 激しい戦闘を繰り広げながら、アシュギーネの復讐の旅は続く。めざすは宿敵7人の神のいる「衛星ネオサンテ」だ!!
(企画・開発) (株)マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
(総発売元) 松下電器産業株式会社 パナソフト センター 〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号 TEL.03(475)4721


88シリーズ FA·MA
サウンドボードII
PCM
対応
セイレーン
Seilane
ファンタジック·ビジュアル·アドベンチャー巨編
空が、森が、風が僕を呼んでる!
新·発·売
主人公フリルが幼い頃離れはなれになった妹、
クリスとやっと巡り会えるという前夜、
魔王ハズルが現れクリスを連れ去ってしまった。
その上、村の動物たちを石にしてしまったのだ。
妹クリスと村の動物たちを助け出す為、
フリルはハズルの魔城目指して冒険の旅へと出発する。
アクティブなグラフィックアニメーション
スーパーナチュラルサウンド
(FA·MA及びサウンドボードII使用時)
オリジナルBGM
▶PC88SRシリーズ
5インチ2D 4枚組
FM音源対応
サウンドボードII対応
▶PC98シリーズ
5インチ2HD版 5インチ2DD版
3.5インチ2DD版 各2枚組
FM音源対応
▶各¥7,800◀



アドベンチャーゲーム

うる星やつら

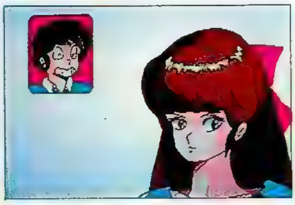
～恋のサバイバル・バースディ～

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

Pana Amusement Cartridge ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

ROM版は4メガロム搭載!!

パナアミューズメントカートリッジ対応





※上の写真はMSX2の画面です。



※上の写真は88SRシリーズの画面です。

MSX2版 新・発・売!

●漢字表示
(漢字ROM不要)

ROM版¥7,800/ディスク版(3.5″2DD)¥6,800

好評発売中!!

PC-9801シリーズ(5″2HD/5″2DD/3.5″2DD)
(要漢字ROM、256K、RAM)
PC-8801mkIISRシリーズ(5″2D)
★PC-88VAでもご使用になれます。
X1シリーズ(5″2D)(要漢字ROM)
●お詫び:X1シリーズはPSG音源対応です。
※2HD版以外は2ドライブ必要です。
各¥6,800(2DDは2枚組、2Dは3枚組)
FM音源対応 ※X1、MSX2を除く。
挿入曲「殿方ごめん遊ばせ」、「パジャマじゃまだ」、「宇宙は大ヘンだ」
「愛はブーメラン」(日本音楽著作権協会ビデオ許諾 第70093号)

FM77AV(3.5″2D)近日発売!!

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

©R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

MSX2版 新発売!!
ROM版¥6,800
ディスク版(3.5″2DD)¥6,800

好評発売中!!

PC-9801シリーズ(5″2HD/5″2DD/3.5″2DD)
(要漢字ROM、256K、RAM)
PC-8801mkIIシリーズ(5″2D)
★PC-88VAでもご使用になれます。
X1シリーズ(5″2D)(要漢字ROM)
FM77/AV(3.5″2D)(要漢字ROM)各¥6,800

シミュレーションゲーム MSX2

大戦略

Original game designed by Systemsoft. ©1986 Systemsoft.

- 現代戦を想定した作戦・戦術級の本格シミュレーションゲーム
- いままでのシミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン
- 自由にマップを作成できるマップエディタ付(ディスク版)
- レベルに合わせて選べる16種類のマップ(ディスク版は29種類)
- 気軽にゲームの中断・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能(ROM版)

新発売!! ディスク版(3.5″1DD/マップエディタ付)¥7,800



●マップ作成画面





好評発売中!! MSX2 S-RAM付 版(要VRAM128KB以上)¥7,800

※MSX2以外の機種は㈱システムソフトより発売されています。

最新ソフト情報 マイクロキャビンインフォメーションダイヤル 0593-53-3011

STAC Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください

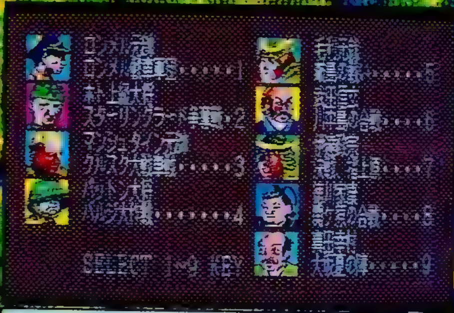
WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

シミュレーション ウォーゲーム

戦場の星


9つのシナリオ選択モード

いま、その時代の主役達がよみがえる！


関ケ原の合戦シナリオ

いま、その時代の主役達がよみがえる！
その時代に最も活躍した大名、最も脚光をあびた元帥、大将がそして、その下で働いた有名な武将達、有名な軍団が歴史通りのマップの上で熾烈な戦いを再現する。
歴史を学ぶ！　知る！　遊ぶ！　一石三鳥のゲーム登場！


スターリングラード争奪戦 同戦闘モード

ロンメル戦車軍団
ロンメル元帥の指揮するドイツアフリカ軍団が北アフリカ砂漠を舞台に英国戦車隊と激突する。

スターリングラード争奪戦
独第４機甲軍団がスターリングラードをめざす。史実では包囲され、独20万の軍隊が損壊するのだが。

クルスク大戦車戦
独ソの戦闘兵数の合計220万人、戦車合計6,000両という史上最大の消耗戦がロシア平原で行なわれた。

バルジ大作戦
ヒトラー最後の賭といわれたバルジ大作戦はシミュレーションゲームの代表的題材として用いられた。

厳島の戦い
小数の兵が大軍を打ち破ることを証明した織田信長の桶狭間の合戦と共に並び称される毛利元就の厳島の合戦。

川中島の合戦
武田軍２万、鶴翼の陣、上杉軍１万３千、車がかりの陣、謙信が信玄に三太刀あびせた川中島の戦とは、

決戦、摺上原
伊達政宗23才、芦名義広20才、双方の大将が若いため戦いは機動性に富み、奥羽最大の激烈な闘いとなった。

関ケ原の合戦
天下分け目の決戦は徳川７万５千、石田８万の激突である。最も活躍したのが東軍福島、西軍宇喜多、大谷。

大坂夏の陣
真田幸村は武士たるものの一本道を貫いた武将として後世に名を残した。真田十勇士総登場のゲームここに展開。


厳島の戦い 同戦闘モード

新発売

対応機種
- PC8801SR/FR/MR/FH/MH/VA/FA/MA (V-2モード専用)5″2D2枚組
- PC9801 5″2DD, 5″2HD

定価／各6,800円

●特典
勝つと９人の将軍達があなたをユーモアマンガの世界にさそいます。

※この画面写真は8801用のものです。

SOFTWARE HOUSE SOFT PLAN
ソフトプラン株式会社
〒719-11 岡山県総社市中央2-6-36
☎(08669)3−8686

●通信販売ご希望の方は、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留、もしくは郵便振替(岡山6−33384)にてお申込み下さい。(送料無料)



アドベンチャー推理ゲームの新基軸登場!!
刑事(けいじ)大打撃
—社長令嬢誘拐事件—
12月下旬発売
●マルチエンディングストーリー採用!!
●リアクション画面で楽しめるコミッ
●マンガコミックス「刑事大打撃」付
港町警察署に　　の刑事「大打撃」が　る!
その　の事件に迷宮入りなどありえない　おりしもその日、誘拐事件が
発　した。君は、数あるカーソルを操作し取り引き期日までに社長令嬢
「　本ゆか　」を助け出すのだ。犯人はだれか?
徐々に明らかにされるトリック!セックスだってできる!
コンピューターゲーム初のスーパーリアクション画面方式採用のコミッ
クアドベンチャー!
君は、大打撃を許すことができるか!?
監修　宮川総一郎



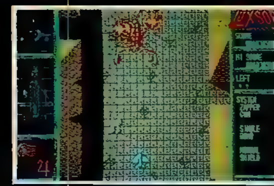
プロ野球ファン！FAN
テレネットスタジアム
この機能を見逃すな！
迫力がプラスする、拡張性あふれるゲーム。
応援歌が選べるBGM選択モード付。
短期決戦。ホームラン競争モード付。
イルミネーション効果抜群の電光掲示板に注目！
(ハイ・プレゼンスなスタジアム・イフェクト)
発プレイボール売
12月上旬〜下旬
2ドライブ専用
極めて、プロフェッショナル
プレイボール.!!
操作性を重視したリアルな試合画面。
シフトフォーメーション
NORMAL
RIGHT
LEFT
FRONT
BACK
君の作戦が勝利のカギになる。
打ちました.!!
ぐんぐん球がのびる。空中カメラに切り換ってのスクロール。
強烈なライナーが飛ぶ.!!
セカンドかショートか！野手を操ってヒットをふせげ。
※お求めはお近くのパソコン・ショップで 通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、
送料200円を加算して現金書留て直接当社にお申し込みください


ANDROGYNUS
反生命戦機アンドロギュヌス
宇宙救世主
アンドロギュ
"ANDROGYNUS"
その名は「両性具有」を意味する。
だが一体お前は何者なのだ？
「人間？それとも機械？」「女性？それとも男性？」
「悪漢？それとも救世主？」
唯一はっきりしていることは、お前に与えられた使命
「宇宙転覆ヲ企ム反物質星"ウルド"ヲ破壊セヨ」。
"アンドロギュヌス"よ、
お前はまだ自分が何者であるか知らない。
テカキャラORG
その憎悪をレーザー砲で打ち砕け！
HOCK 1st／君を待ち
けている初めてのショック
MSX
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、
送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

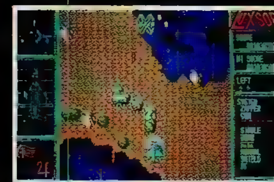

アクション・ゲームはテレネット
12月上旬発売!
■アクション・ゲームを越えた初のアグレッシヴ・ゲームの完成
■28通りにも及ぶメイン・キャラクターのパワーアップ・システム
■美しいビジュアルシーンが織り成す壮大なストーリー
マルス
悪漢?救世主?われらが"マルス誕生!
感動のビジュアルシーン。
愛しきリーフ。その美しさに
われわれは涙する。
リーフ
ヌス誕生!
くべき機械文明。
ここが奴らの中
枢なのか?
AST SHOCK!
目先ウルド星の核は近い。
底洞穴。幾億年の静寂の底に待ちうけるものは何か。
■PC-8801mkII R/H/VA(5,2D 2枚組) ¥7,800
■MSX 2 2メガROM ¥7,800
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号片岡ビル TEL.03(268)1159
資料請求券
ログイン
①



■初の2D、3D両モード。
■超高速3D画面、毎秒20回の書き換え。
■美しいフルカラースクロールの2D画面。
■100種類以上の敵キャラクター。
■磨きが掛かったポリフォニックサウンド。



デ カキャラを倒し、ピラミッドに突入せよ！



バ リアーを始め豊富なアイテムでパワーアップ！



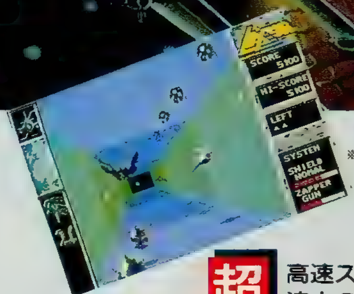
古 代遺跡に展開する戦闘シーン！



最 終面。ここですべての謎が、明らかになる。

STORY

エジプト古代語で書かれた本を読み進むうちにフィリップは確信する。「アブシンバル神殿に何かがある」彼はさっそく機体を手に入れ改造を始める。今回の危険な冒険を乗り切るために機体の戦闘性能を高めるためだ。本に書かれた「約束の時」は迫っている。彼はアブシンバル神殿を求めて、唯一の手がかりであるポイント1のピラミッドへ向かう…
2Dから3Dフルスクロールへ。場面に応じてアクションが変化する新しいリアルタイムシューティングゲーム。「約束の時」が来るまでにあなたはどこまで行けるのだろうか。



※FM77AVの画面です。

超 高速スクロール！迫力の3D画面

●キャラクターに合わせて画面が全方向移動

●前進だけでなく、迫力の左右スクロールの3D迷路



美しいビジュアルが映えるオープニングシーン

※FM77AVの画面です。

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800

好評発売中 Game Line-up

アルバトロス 拡張コース

■PC-9801シリーズ(5"2DD 2枚組)(5"2HD・3.5"2DDは1枚) ¥4,500
■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥4,500
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥4,500
■FM7/77シリーズ(3.5"2D・5"2D 2枚組) ¥4,500



FINAL ZONE WOLF

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥6,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥6,800
テープ版(2巻組) ¥4,800
■MSX メガROM ¥6,800



※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。





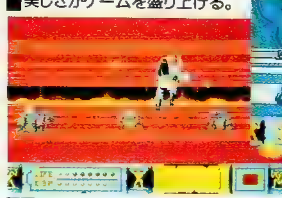
■常識を超えた高速3Dアクション。
■キャラクター選択システムによる5倍のおもしろさ。
■プレイヤーの思考がそのまま影響するマルチエンディング。

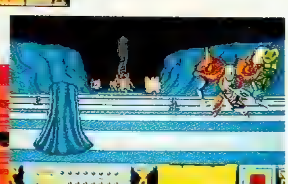
STORY

ある夜、男達は女神ソラリスの声を聞いた。「いま光の塔に危機が近づいています。…しかし、今の私には闘う力はもう残されていません。…あなたに光玉を手に入れる力があれば神となれるでしょう。さあ、光の塔へ…魔王はもうそこまで来ています」大迫力の2D、3Dモードによる戦闘シーン、光王とは? 魔王とは? VAを極めたリアルなキャラクターアクションはあなたを3009年、神の支配する文明へ誘い込む。


タイトル画面。文字の出方に注目!


デカキャラを倒せ!フルアニメーションのキャラクター。


高速スクロールによる背景の美しさがゲームを盛り上げる。


ガルシアに襲いかかる魔物群、とにかく打ちまくれ!

画面はVAによるものです

■PC-88VA専(5˝2HD 2枚組) ¥7,800

テレネット・エクスプレス

9月からユーザーホットラインがNTTと提携して13回線で行なわれています。つまり、13人までが同時に情報を聞けるということですね。内容も攻略法を加えるなどより濃いものにしています。新しいホットラインは、☎045-784-2800です。どうぞご活用下さい。もちろん今までのホットラインも従来どおり流しますので、どうぞよろしく。

夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリス



■PC-9801シリーズ (5˝2DD・3.5˝2DD 2枚組)(5˝2HD(は1枚) ¥7,800
■PC-8801mkII R/H/VA(5˝2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5˝2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5˝2D 2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

デジタル・デビル物語
女神転生



■PC-8801mkII R/H/VA(5˝2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5˝2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5˝2D 2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159

資料請求券 ログイン ①



レクイエムは二度、街
J.B.HAROLD
another story of
MANHATTAN REQUIEM
After he solved one pitiful murder case, another unexpected problem was in store for him.
KISS OF MURDER
殺意の接吻
この街は人に休息を与えない。マンハッタンレクイエムを
解決した君に、もう一つのミステリーが挑戦する。
アナザー・ストーリー・マンハッタンレクイエム
〈殺意の接吻〉。マンハッタンレクイエムのキャラクター、
舞台設定などの素材はそのままに、
前作と全く異なるシナリオで事件が展開……
君は今ふたたびJ.B.ハロルドになり、
もう一つの謎を追い求めて、街を歩き始める。
■PC-9801/8801シリーズ
※他機種、続々と開発中
※このソフトウェアは、「マンハッタンレクイエム−Angels Flying In The Dark」をお持ちでないとご使用になれません。
定価5,800円(1枚組)



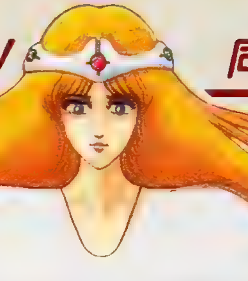
に流れる。
Manhattan Requiem
マンハッタン・レクイエム●闇に翔ぶ天使たち
J.B. HAROLD SERIES #2
Angels Flying In The Dark
まるで街は彼の行動をあざ笑っているかのようだった。
真相を葬ろうとする、好き勝手な証言。
現われては消え、消えてはまた現われる、
おびただしい虚像の群れ……
それでも真実はたった一つしかないのだ。
J.B.ハロルドよ。
ミステリーに縛られた真実を解き放てるのは、
もう君しかいない。
J.B. HAROLD SERIES #2
Manhattan Requiem
Angels Flying In The Dark
＊画面写真はX68000のものです
J.B.は舞台を選ばない。
各機種移植完了、好評発売中！
■PC-9801F/VF/M/VM/VX/U/UV
●5"2HD(1枚組)、5"2DD、3.5"2DD
●FM音源(9801-26K)対応●マウス対応
■X1/C/D/F/G/turbo/II/III/Z●5"2D
●FM音源ボード対応●純正マウス対応
■FM-77/AVシリーズ/7/NEW7
●3.5"2D、5"2D●FM音源ボード対応●純正マウス対応
■PC-8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH/VA
●5"2D●FM音源ボード対応●MSXマウス対応
■X-68000●5"2HD(2枚組)●マウス対応●FM音源対応
■FMR-50HD/FD●5"2HD(2枚組)●マウス対応
定価7,800円(2枚組・2ドライブ必要です。)
株式会社リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1 1 10 天神シルバービル7F 〒810
TEL 092 771 3217
RIVERHILL SOFT
J.B.CLUB
入会申し込み
先着500名に
J.B.テレフォンカード
プレゼント
いよいよ発足するJ.B.CLUBの詳しい入会案内は、主要店頭で配布、「殺意の接吻」パッケージに封入、クラブ事務局から郵送しています。
シリーズ第1弾「殺人倶楽部」絶賛発売中！
●J.B.CLUBの入会、当社ソフトに関するお問合せは、
ユーザーサポート専用電話をご利用ください 092-771-0328 13:00
~17:00(土・日・祭日を除く) 前期時間外は〈リバーヒル情報局〉より
いろんな情報をテレフォンサービスでお届けしています。
●通販をご希望の方は現金書留でお申込みください。(送料無料)


SONY
思い知るがいい。
SFサスペンス巨篇
2061年、ハレーの謎に挑む
〈ジーザス〉を待ちうける
地獄とは…!?
ハレー彗星探査のスカイラブ「JESUS」が、
人類生き残りを賭けてモンスターと激闘!
スリリング度No.1!
抜群の効果サウンド!
170枚リアル
グラフィック!
変身のたびに
大きくなる無敵
モンスター
勝ち目はあるか!?
新感覚ムービー・アドベンチャーゲーム
J·E·S·U·S
ジーザス
©ENIX
64K以上、V-RAM128K)
HBJ-G063D
¥7,800
戦国戦略大作
戦闘、暗殺、
政略結婚…。
戦国の世を
統一するのは誰か!?
敵は大名、反乱、天災、
そして自分の寿命…。
いまキミの忍耐と決断力が試される!
本格シュミレーション・ウォーゲーム
全国版
信長の野望
のぶながのやぼう
新発売
どの大名を選ぶか。それがキミの運命を
決める
HBJ-G064D
¥8,800
話題の、人気の
あのゲームが
ディスク版になって続
ソニーから
こちらメガロム版も恐いほどのパワー
キミは妖怪地獄へまっさかさまだ!
巫女の小夜ちゃんとくり広げる
七福神救出作戦!
一秒たりとも
気がぬけない
妖怪大戦争の
始まりだ。
ききかいかい
奇々怪界
©1987 TAITO Corporation
(64K以上 V-RAM128K)
HBS-G063C ¥5,800
大リーガーはプレーのケタが違うぜ。
いままでの野球ゲームと
迫力の差レキゼン。
外野から見た画面
アングルがキミを熱くする
ハードボール
Hard Ball
©1985 Accolade Inc.(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G060C ¥5,800
悔しいじゃないか、
負けて帰るのは!
幻の雀士たちとの世紀の一戦。
史上最強の相手!
リアルな卓デザインに
キミの手は震える。
じゃんせい
雀聖
© Chatnoir Inc
Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G059C ¥6,800



MSX2
「ディスク」のスゴさ
アップじゃ。
イース。またひとつ、「神話」の誕生だ！
このマークに、今夜もキミの精気は吸いとられる！
6冊の古文書にかくされた
イースの秘密とは…
RPGの歴史をぬりかえた
本年度話題作、
いよいよ登場！
新発売
イース
©FALCOM
(64K以上、V-RAM128K)
HBJ-G062D
¥7,800
闇の主「赤いドラゴン」は
危険度200%！
生き残るには
幻の剣ドラゴン
スレイヤーを探さねば！
果してキミは
無傷で帰れるか!?
楽しみ自在な
アクションRPGの
ショック大作
ザナドゥ
©FALCOM
(64K以上、V-RAM128K)
HBJ-G056D
¥7,800
キミに大国を治める力はあるか！
何百もの知将、猛将を
率いて中国大陸を駆け
めぐれ！誰も果しえ
なかった「中国統一」へ、
男なら！
複雑さがオモシロイ
シュミレーション・
ウォーゲーム
新発売
三國志
©KOEI CO.,LTD
(64K以上、V-RAM128K)
HBJ-G065D
¥12,800
7人の少女を待ち受ける過酷な運命！
白熱のドラマティック・アドベンチャー・ゲーム
激化する宇宙戦争の
裏に仕組まれた
巨大な謎とは何か？
妖しく過激な展開に、
興奮がとまらない！
ガルフォース
「創世の序曲」
©1986, SVL MOVIC, ARTMIC
©1987, SCAPTRUST
(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G065D
¥6,800
スゴさ思い知るための、ディスク内蔵マシーン
緊急新発売
F1XD
HB-F1XD
¥54,800
■大容量の3.5インチFDD内蔵■スピコン、連射ターボ、ポーズ機能で、
勝つためのパワーアップ■かな、CAPロック等の集中インジケーターゾーン
■10キー付き、JIS配列キーボード■パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き
なんと54,800円！なんと4,000名様に「イース」が当る！
●カタログ送呈…住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー(株)カタログ係へお申し込みください。●MSXはアスキーの商標です。●MSXのソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコンシステムでお使いください。また、MSX2ソフトはMSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。
HiTBiT
男対男の、頭脳大戦争のボッパツだ！
相手にとって不足はなさすぎる。聖人に勝つのは誰か。
瞳、血走る将棋
ゲーム！
棋聖
新発売
S RAM内蔵
©1986 Snog Master
1987 Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G057C ¥6,800
デーモン小暮閣下との血も凍る冒険！
そなたも悪魔の世界へ落ちてこい！奪われた悪魔教典を
取り返すため展開する
暗黒の死闘！
聖飢魔IIスペシャル
©1987 CBS SONY INC
(64K以上、V-RAM128K)
HBS-G064C ¥5,800
勝つための
新マシーン
F1II
白熱新発売
■毎秒最高24発！連射ターボ■スピードコントロール機能■カーソルジョイスティック付■かな・CAP等の集中インジケーター
連射ターボだ！
スピコンだ！
HB-F1II
¥29,800

コンテニュー機能付!　同時二人プレイOK!



イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え，見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け，人間の姿に戻ることができた。
　ドルアーガの魔力により修復されていた塔は，魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり，二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが，この暗黒の世界を救うためカイとギルは，女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に，何としても塔を脱出しなければならない。

PC-8801(SR以降)5″2D版 絶賛好評発売中!



SPS-NET
(0245)46-1167 24時間
6回線，1200/300bps,N81×N
お気軽にアクセスしてください。
ゲストIDは
GUESTです。

●コンテニュー機能とは

ゲーム終了時にパスワードが表示されます。このパスワードにはスタート時に入力した名前，性別，そしてカイ&ギルの戦いの記録がデータ化されています。
次回ゲームをする時にこのパスワードを使えばパワーアップされたカイ&ギルでプレイでき前回のゲームの続きが出来ます。
▶あなただけのパスワードであなただけのゲームを!!



これはPC-8801SRの画面です。



FM音源対応

カラーモニターを使用してください。
フロッピーディスクドライブは純正部品を使用してください。

PC-8801SR以降(VAを除く)

5″2D	GS−151

PC-9801シリーズ(旧PC-9801を除く)

5″2DD	GS−152
3.5″2DD	GS−153
5″2HD	GS−154

各¥6,800

株式会社エス・ピー・エス
SPS
〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3
☎(0245)45-5777 ※電話はお間違えのないように
FAX(0245)45-1804 (GII GIII)

リターンオブイシターの発売が遅れてしまい、大変申し訳ありませんでした。より完成度の高いゲームに仕上っておりますので、お楽しみください。

●ご注意：PC-88VAをご使用の方は、ごめんどうでも直接当社まで通信販売でお申し込みください。店頭販売はいたしておりません。

●FM-77シリーズは近日発売予定。

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号　郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ピー・エス ●金額　代金合計 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。)

パートナーショップ――キャリーラボ　マイクロキャビン


KONAMI
絶対カツ!
●画面は開発中のものです。
ボリューム満点! ひと味ちがうコナミの野球ゲーム
THE プロ野球
激突!!
ペナントレース
MSX2対応 1Mビット SCC搭載 5,800円 1月下旬発売
週間テレホンサービス実施都市 (関東地区) 東京：03-262-9110 (関西地区) 大阪：06-334-0399 (北海道地区) 月寒：011-851-3000 (北陸地区) 新潟：025-228-1141


KONAMI
マルチスクロール＋マルチプレイ＋マルチストーリーで、さらにスケールアップ！
常識破りの超巨大ボスキャラも登場!!
全MSXファンよ、
戦闘準備はいいか？
沙羅曼蛇
サ・ラ・マ・ン・ダ
© KONAMI 1987 TM
脅威のスーパーソフト"サラマンダ"いよいよ12月23日、MSX界侵攻開始！
宇宙軍本部へ舞いこんだ、惑星ラティスからの緊急SOS。皇帝ラーズ18世は、
サラマンダ軍の野望を打ち砕くべく、イギーとリーの2人にシード・リーク作戦の遂行を指令した!!
"炎の予言"とともに、数多くのゲームファンを恐怖の渦に巻きこんだ、
あの"沙羅曼蛇"が、いまMSX界に牙をむく！
MSX対応　1Mビット　SCC搭載
オリジナルテレホンカード付
6,800円　12月23日発売
コナミ株式会社　本社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25　大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内宝町1-1-5　福岡営業所 〒810福岡市中央区天神2-8-30　札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
●MSXマークはアスキーの商標です

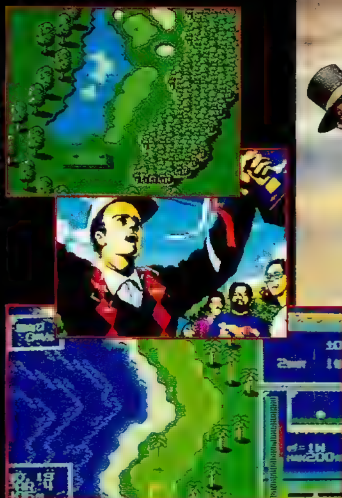
ワールドゴルフII

構成・プログラム／村[illegible]
イメージグラフィック／[illegible]太郎
音楽／すぎやまこういち

新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

PC-8801FA/MA
PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組……………¥7,800
PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)……………¥7,800
PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組…¥7,800
FM77AV/40/20(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組……………¥7,800

アマチュア・国内プロ・世界トッププロと試合に出場して経験を積み、プレイヤーがどんどん成長して行く めざすは、世界トッププロだ
ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール その他、グリーン上空の空中カメラ切り替えズームアップ機能がついて、臨場感抜群のゴルフが楽しめるぞ
トレーニングモード、トーナメントモードの2構成・全72ホール!
トーナメントゲームでは、なんと合計100人のゴルファーが登場! ライバルがいっぱいだと思わず燃えるぜ
音楽はゲームMUSICの巨匠すぎやまこういちが担当
世界トッププロの座は自分の手でつかめ!
フック、スライス、トップ、バックスピン等、プロテクニックを駆使し、試合を勝ち抜く 賞金制度と資格制度があるから、きみのランクはどんどん上がる





GANDHARA ガンダーラ (仏陀の聖戦)

シナリオ・イラスト／植村 正
プログラム／日高 徹
音楽／すぎやまこういち

仏の力が及ばぬ六凡界
仏舎利の力が消え再び邪悪なるものが
姿を現わし悪と荒廃が蔓延した。

X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
……………………¥7,800
PC-8801FA/MA、PC-88VA、
PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/
FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組……………¥7,800
■FM77AV/40/20(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク2枚組……………¥7,800

敵キャラクタは100種類以上!
今までにない大きなキャラクタがリアルな動きでゆくてをはばむ。
世界は人間界、地獄界、餓鬼界、畜生界、修羅界、天上界の6つ。
広大な各世界をスムーズなフル画面スクロールで自由に移動。
音楽は、おなじみのすぎやまこういちのオリジナルサウンド。



J・E・S・U・S ジーザス

ニューウェーブムービーアドベンチャー

プログラム／鈴木 孝成
グラフィック／真島 真太郎
シナリオ／雅 孝司
音楽／すぎやまこういち
音響効果／田口 泰宏

暗黒の世界から
死の匂いに乗って
あいつがやってきた。

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
……………………¥7,800
■PC-8801FA/MA、PC-88VA
PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/
FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク3枚組……………¥7,800
■FM77AV/40/20(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク3枚組……………¥7,800

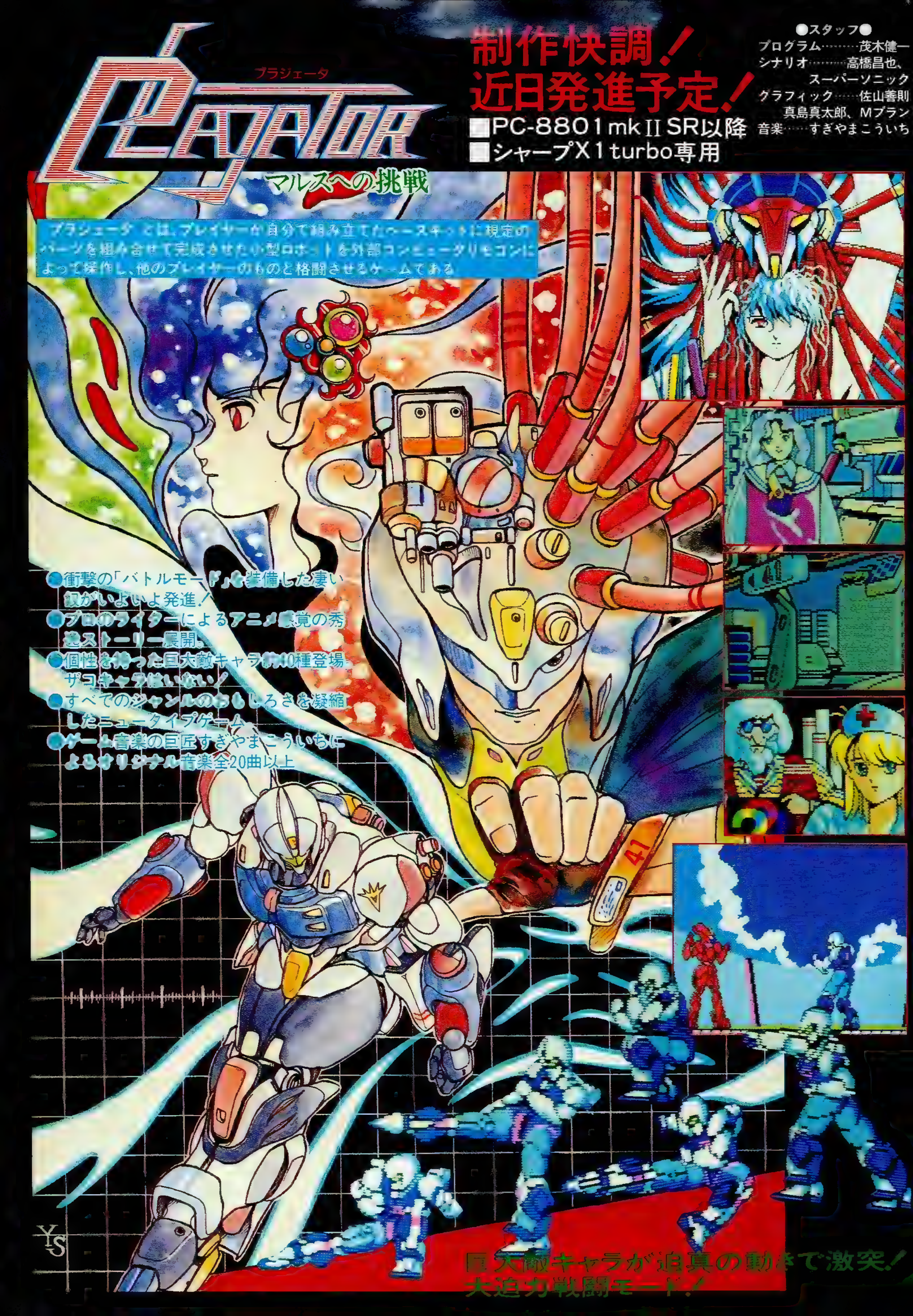


●170枚の超リアルグラフィックで展開する衝撃度200%のSFサスペンスアドベンチャー!
●たたみかけるストーリー展開は、劇場映画をしのぎ、随所で展開されるアニメーションと抜群の効果音はきみを恐怖のどん底におとし入れる。
そして……、感動のクライマックス!!

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

販売元 コニカエニックス株式会社
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345



PLAJATOR
プラジェータ
マルスへの挑戦
制作快調！
近日発進予定！
■PC-8801mkⅡSR以降
■シャープX1turbo専用
●スタッフ●
プログラム……茂木健一
シナリオ……高橋昌也、スーパーソニック
グラフィック……佐山善則
真島真太郎、Mプラン
音楽……すぎやまこういち
プラジェータとは、プレイヤーが自分で組み立てたベースキットに規定のパーツを組み合せて完成させた小型ロボットを外部コンピュータリモコンによって操作し、他のプレイヤーのものと格闘させるゲームである
●衝撃の「バトルモード」を装備した凄い奴がいよいよ発進！
●プロのライターによるアニメ感覚の秀逸ストーリー展開。
●個性を持った巨大敵キャラ約40種登場
ザコキャラはいない！
●すべてのジャンルのおもしろさを凝縮したニュータイプゲーム
●ゲーム音楽の巨匠すぎやまこういちによるオリジナル音楽全20曲以上
巨大敵キャラが迫真の動きで激突！
大迫力戦闘モード！



夢の超本格大冒険ロールプレイングゲーム
DRAGON QUEST II
ドラゴン クエストII
悪霊の神々
★マップの広さは前作(ドラゴンクエストI)の4倍!!
★不思議な力を秘めた呪文22種類!!
★登場人物200人以上!!
★便利なアイテム60種類!!
★個性豊さなモンスターが80数種類!!
スタッフ
●モンスターデザイン・鳥山明
●シナリオ・堀井雄二
●音楽・すぎやまこういち
●プログラム・㈱チュンソフト
●企画制作・㈱エニックス
新たなる舞台ローレシアから出発する壮大な大冒険ロマン!!
●ローレシアの王子(キミ)●
キミはローレシアの王子、勇しい熱血の戦士だ。
●サマルトリアの王子●
戦士でもあり、呪文も使える頼しいやつだ。
●ムーンブルクの王女●
かわいい顔をしているが、王女は一流の呪文の使い手だ。
これらの画面写真はMSX1用のものです。
MSX 1月下旬発売
MSX2 近日発売
MEGA ROM 2メガROM(RAM16K以上)¥6,800
通信販売の御案内
御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係
販売元 コニカエニックス株式会社
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン Special

さらば夢戦士



▲合宿先の海ではし
ゃん。2人にと

Ⓒ集英社・桂正和
作者/TAM TAM
音楽/すぎやまこういち
音楽プログラム/田口泰宏

■PC-8801FA/MA
PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク版3枚組……¥7,800

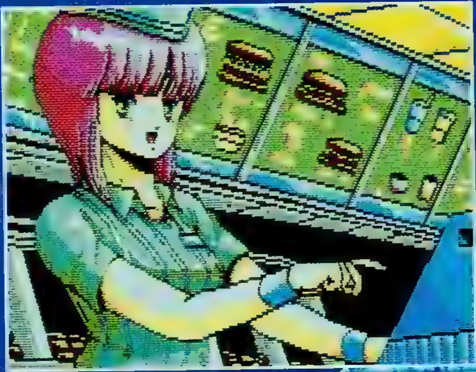
ポドリムスの新支配者・ライエルは、地球征服をたくらみ、アオイの幼ななじみ、ナースを地球に送り込んだ。ヒーローアクション部の合宿——。ナースは次々とシードマンを送り、ウイングマンを襲う。健太・ミク・アオイそしてナース、それぞれの思惑が交差し、感動のエンディングへ…。

●おもしろAVGを追求した新機能満載●

★リヤカーモード　健太がアオイさんとミクちゃんを乗せたリヤカーを引きながら、文字入力してくれる。あんまり考え込むと健太は滝のような汗を流し、ハアハアー！さらに待たせると○○○。大爆笑ものだ

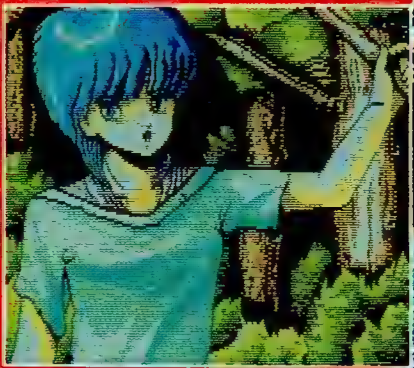
★細部まで指定できるアオイさんの「なんですか？」モード
君のわからない物（所）を指定すれば、なんでも教えてくれる細かな所まで指定できて大変便利なモードだ

★持ち物モード　現在の持ち物をわかりやすいグラフィックで表示「今、何を持ってたっけ？」なんて考える必要一切なし！



▲合宿も終り、ハンバーガー屋でアルバイトに精を出すモモコちゃん。

▼合宿先の林の前にたたずむアオイさん。今、何を思う…!?









▲夜の公園でのアオイさんとミクちゃん。背後にライエルの魔手が…!?



オリジナルゲーム大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか？当社では、適切なアドバイスをおこない、作者の氏名で商品化しております。
商品化の際には、当社規定の印税をお支払いします。
詳しくは、担当・矢作迄(やはぎ) TEL(03)366-4345

販売元 コニカエニックス株式会社

発行元 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL.03-366-4345

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

COSMO聖セイント士

LEAZA

"LONELY DESTINY"

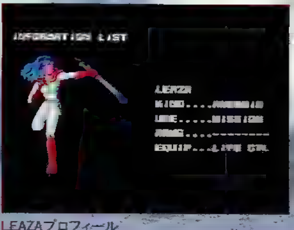
全宇宙(コスモ)の生命を君に託して……

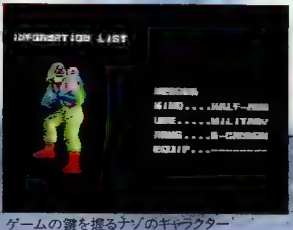
異次限空間を自由に飛びまわることのできる、特異まれな素質を持ったLEAZA。時間をみつけてはさまざまな惑星間を旅するLEAZAは、ある時、自分が全宇宙(コスモ)滅亡への運命を握らされていることに気づく。その日からLEAZAの生死をかけた戦いの旅が始まるのだが、心強い親友マヤとの出会い、解決の鍵を握るマザーコンピューター、そして謎の暗号"イザシキ"とは？　全宇宙を救うため自らの身体に秘められた悲しい宿命を解き明かしていくLEAZAの運命は加速度的にある方向へと進められていく。

このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT

12月21日発売予定

この画面は開発中のものです


LEAZAプロフィール


ゲームの鍵を握るナゾのキャラクター


これは第1話のものです

企画・製作　㈱マイクロ・ファクトリー
4,800円
PC-8801SR以上(2枚組)
12月21日発売
X1ターボシリーズ(2枚組)
1月上旬発売予定
通信販売をご希望の方はTAKERU事務局までお申し込み下さい。(送料無料)


COSMO聖士(セイント)
LEAZA新作発表会のお知らせ
日時 12月20日(日)
第一部 11:00〜12:30
第二部 13:30〜15:00
場所 新宿コムロード(丸井メンズ館4F)
当日はCOSMO聖士(セイント)LEAZAの他に、ディスクマガジン、プロデュース(X-1ターボシリーズ)を一気に公開。ゲーム大会など楽しいイベントが盛りだくさん。そのうえ参加者全員にもれなく素適なプレゼントを用意しています。さあ、12月20日は新宿コムロードへ全員集合っ!

速報 プロデュース

X1ターボシリーズ タケルオリジナルで



奇抜な時代設定で君に贈るタイムクロスR·P·G

HAYATO

■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH
■X1シリーズ(要2ドライブ、FM音源対応)

このゲームは企画＝武尊、開発＝プランニング·ライクによるものです。

名監督



プレイヤーは監督となり、投球・攻撃のサインはもちろん、投手のスタミナ、ローテーション、打者の選択、果ては刻々と変わる気候条件までにも細心の注意を払い、栄光のペナントめざして戦うシミュレーションゲーム。「Vカメラアングルによるマルチスクリーンを採用。

■JDS■
■PC-9801VF-U、UX■PC-8801VA

市販価格 ¥6,800 TAKERU価格 ¥5,100

マンハッタン レイクイエム

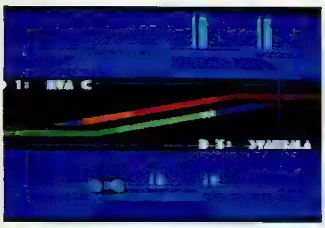


40人の関係者、浮かびあがる12人の容疑者、もつれる情念、見え隠れする複数の事件。舞台はショービシネス、賭博、誘拐とめまぐるしく広がっていく。大都市マンハッタンでくり広げられるミステリーAVGの決定版！

■リバーヒルソフト■PC-8801、PC-9801シリーズ、X1シリーズ、FM77AV20 40

市販価格 ¥7,800 TAKERU価格 ¥7,000

DIRES —giger·loop—

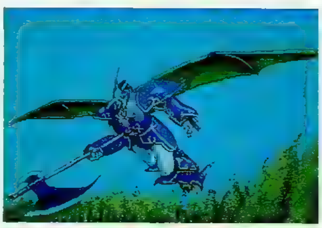


人の思考力による戦略を楽しむゲーム。コンピュータでしか実現しえない次元を超えたフィールドを舞台に、それぞれが持ち駒を配置し互いの駒を奪取する3次元リアルタイムゲーム。ゲーム概念を超えた究極のゲームを体験してみないか！

■ボーステック■PC-88VA、MSX2
■PC-88VA、MSX2(3.5"2DD)

市販価格 ¥6,800 TAKERU価格 ¥5,100

ガイフレーム



ただのウォーシミュレーションではなく、プレイヤー自身が主人公、指揮官となってストーリーが展開される、RPG要素たっぷりのシミュレーションゲームだ。広大なメガマップ、そして迫力のアニメーション処理はリアルな戦闘を体感させてくれる。

■NCS■PC-8801mkIISR以上、PC-9801シリーズ、X1シリーズ

市販価格 ¥7,800 TAKERU価格 ¥6,500(PC88、X1)
市販価格 ¥8,200 TAKERU価格 ¥6,800(PC98)

大好評発売中!



シミュレーションゲーム＝(イコール)戦争もの。という概念を打ち破ったこのゲームは、恐怖体験をシミュレーションさせてくれるホラー感覚抜群のゲームなんだ。妖怪のボスとなった君は屋敷内の3人を恐怖のドン底へ突き落とすのだ！

■dBソフト■PC-8801、9801シリーズ、X-1ターボシリーズ

市販価格 ¥6,800　TAKERU価格 ¥5,400(PC-88、98)
TAKERU価格 ¥4,800

ワッショイプレゼントのお知らせ

タケルでソフトを買ってプレゼントをもらっちゃおう！
今、タケルのソフトを買うとついてくる応募ハガキに「TAKERU希望」と書いて送ると、抽選でそれぞれ10名の方にカッコイイ賞品をプレゼントしちゃうぞ。
さあ君も近所のタケルまで急ごうっ！

☆実施期間

昭和62年12月1日(火)〜昭和63年1月20日(水)

☆抽　選

第1回抽選　12月24日(12月22日消印有効)
第2回抽選　1月22日(1月20日消印有効)



ポケットカメラ110F
テレカードごっこ
センサーライト

楽しさ満載、ディスクマガジン発売！

〈アドベンチャー　スパイ指令〉

ニューヨークサミットをぶちこわしにしようとするネオナチスの野望を、単身でリオに乗りこんだ落ちこぼれスパイの主人公が7つの道具を使って阻止しようとするが……

〈ミュージックエディター〉

このソフト1枚でFM音源使用の61種類の楽器が思いのままに操れる。テンキー入力で操作も簡単、感性のままに作曲してミュージシャン気分を味わおう！

〈ハイドライドIII　デモソフト〉

T&Eソフトの5周年記念の超大作、「ハイドライドIII」の画面を大公開！

PC8801シリーズ　¥2,500

TAKERU SHOP LIST

地区	店名	電話	地区	店名	電話
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850	甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435	長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
	九十九電機札幌店	(011)241-2299	松本	イトーヨーカドー松本店　6F	(0263)36-2311
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590		株式会社遠兵	(0263)32-6350
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356	金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470		うつのみや片町店	(0762)21-6136
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772	富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151	福井	3Q　PASわくわくメディア館	(0776)23 7621
仙台	ダイエー仙台店　6F	(022)261-1251		だるまや西武	(0776)27-0111
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290	沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744	静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591	浜松	メルバII	(0534)64-8412
郡山	ダイエー郡山店電器館　2F	(0249)34-2121		ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	うすい百貨店	(0249)32-0001		マエダM&V	(0534)73-3991
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011	名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513		パソコンショップコムロード	(052)263-5828
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222		ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
新潟	PIC	(0252)43-5135		カトー無線電機電気館　4F	(052)264-1534
	ダイエー新潟店　5F	(0252)41-5111		丸善無線　第一アメ横店	(052)263-1626
長岡	ICランドDJ　2F	(0258)37-1346		名古屋情報センター	(052)201-1234
	丸専デパート　1F	(0258)33-4970	豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002		ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721		パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221	岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721	豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
水戸	川又書店駅前店　2F	(0292)31-0102	岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大宮	ダイエー大宮店　7F	(0486)45-4147	大垣	スイテック	(0584)89-8355
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711	津	河合無線OA　津	(0592)26-0111
船橋	ダイエーららぽーと店　2F	(0474)34-3181	四日市	河合無線カテンワールト　四日市	(0593)54-3366
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店　6F	(0474)79-3111	大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
千葉	ダイエー千葉店　5F	(0472)45-1861	日本橋	J&Pテクノラント	(06)634-1211
	ラオックス千葉店(PERIE　3F)	(0472)27-5318		ニノミヤエレラント	(06)632-2038
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261		J&Pメディアランド	(06)634 1511
秋葉原	丸善無線ECCS　4F	(03)255-4911	梅田	ニノミヤパソコンラント駅前第4ビル店	(06)341-2031
	九十九電機7号館　2F	(03)253-4199		J&P阪急3番街店	(06)374 3311
	ミナミ電気館　4F	(03)255-4040	千里	中ハムセン千里店	(06)832-9516
	サトームセン(ラジオ館)　5F	(03)251-1464	高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85 1212
	サトームセン本店　5F	(03)253-5879		西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
	CVA秋葉原　2F	(03)258-3711	八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
	コム本店	(03)251-1523	奈良	ニノミヤパソコンラント奈良店	(0742)26-2003
新宿	コムロード　1F、4F	(03)352-6217	京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
	ラオックス新宿店	(03)350-1241	和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
日本橋	高島屋　5F	(03)211-4111	神戸	星電社三宮本店C　ソフト	(078)391 8171
銀座	マイコンベース銀座　1F	(03)535-3381		ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391 7911
池袋	ビックカメラ池袋東口本店　4F	(03)988-0002	姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
渋谷	上新電機J&P渋谷店　1F	(03)496-4141		姫路コンピュ　タソフトCOM★PAX	(0792)94 8244
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719	岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
武蔵野	ラオックス吉祥寺店　2F	(0422)21-3471	倉敷	倉敷ファソラント	(0864)25-4701
小金井	サンバード長崎屋　6F	(0423)85-3810	広島	松本無線パーツ	(082)243 4451
立川	丸善無線(Will　6F)	(0425)27-6211		光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
八王子	ムラウチ電気　2F	(0426)42-6211		ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
	J&P八王子店(そごう　7F)	(0426)26-4141	高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
昭島	エスパ昭島　3F	(0425)46-1411	徳島	徳島そごう　7F	(0886)25-4056
町田	東急ハンズ町田店　B1F	(0427)28-2603	高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
	J&P町田店	(0427)23-1313	松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777	北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
	横浜VIVRE21・7F	(045)314-2121	福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	ダイエー港南台店	(045)832-1361		寿屋エレテ博多	(092)281-4411
	ダイエー戸塚店　3F	(045)881-1261	長崎	ベスト電機長崎新地店	(0958)28-1333
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901	熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636		ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
川崎	セキグチデンキ川崎店　5F	(044)244-5421	鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
藤沢	WAVE　EYE	(0465)43-1771	大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
平塚	株梅屋	(0463)22-4147	宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722	那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

タケルクーポンシステムがさらにグレードアップして新登場！

タケルのクーポンシステムが現在のクーポンシステムから点数制へと変更します。
昭和63年2月から実施される予定です。詳しくはTAKERU事務局へお問いあわせ下さい。

ブラザー工業株式会社（TAKERU事務局☎(052)263-5895）

本社 〒460名古屋市中区大須3-46-15 営業所 名古屋☎(052)251-2894
東京☎(03)274-6916 大阪☎(06)252-4234

武尊設置店募集中。
詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問いあわせ下さい。

ログイン
1 月 号
資料請求券

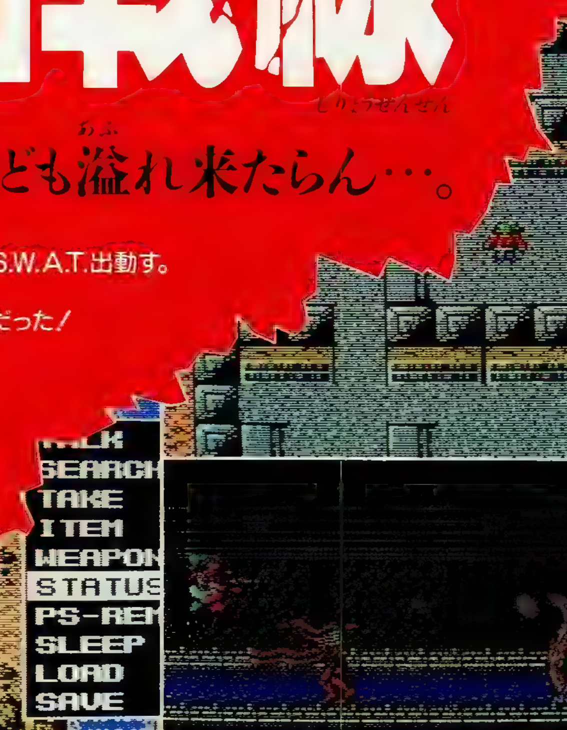
死霊(しりょう)戦線(せんせん) WAR OF THE DEAD

黄泉路(よみじ)開かれし時、異形(いぎょう)の者ども溢(あふ)れ来たらん…。

ある日突然、平和な街 チャニーズ・ヒル を襲った謎の怪異現象！
軍隊さえも呑み込んだこの異常事態に、ついに超能力特殊部隊S-S.W.A.T.出動す。
だが、いまや地獄の街と化した チャニーズ・ヒル で
彼らを待ち受けていたものは、想像を絶する奇怪なクリーチャー群だった！
いったい何がこの街に起こったというのだ!!



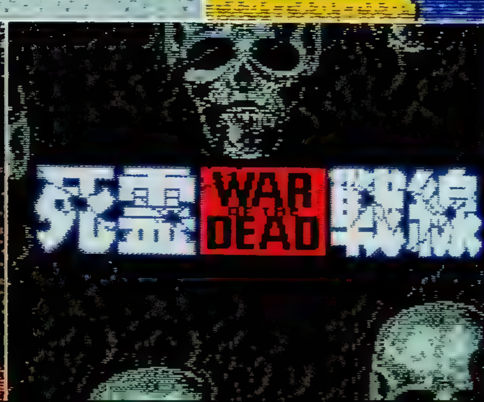
●初回特典
死霊戦線
テカキャラステッカー
プレゼント

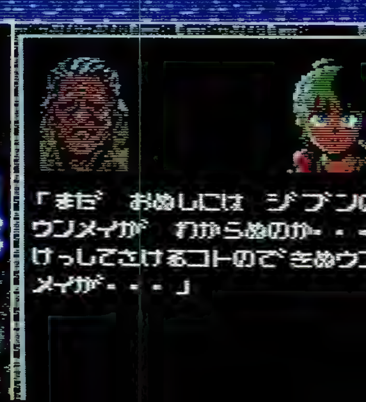













CROSS MEDIA SOFT
平和な学園に舞い込んだ一枚の脅迫状。あわてふためいた校長と教頭は新任教師の君に犯人捜しを依頼した・・・学園内や市街地などを調べるうちに次々と明らかになっていく複雑な人間関係、甘い罠で迫る可愛い女生徒、実に色っぽい謎の美人教師など20人以上の登場人物がお相手します。中間色も鮮やかなアニメーション処理のグラフィックは「まんが日本昔ばなし」などを担当するフィルム・マジック・ランタン。コマンド選択によりゲームはスムーズに進行します。
登場人物の多くは可愛い女の子、任務を忘れてウットリなんてことのないように・・・明るく爽やかな学園アドベンチャーゲームをおもいっきり楽しんで下さい。
謎
アニメーション処理も楽しい青春学園推理アドベンチャー
アドレナリン・コネクション
特典
▶初回特典としてオリジナル・ポケットカード(カレンダー付き)
▶人気アニメ声優/川村万梨阿の楽しいナレーション・カセットがついているぞ!
12月16日発売予定
●PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR/FH/MH/FA/MA
●PC-88VA
全てディスク 3枚組 ¥7,800
発売中
●PC-9801F/VF (5"2DD 2枚組)
●PC-9801M/VM/VX (5"2HD)
●PC-9801UV (3.5"2DD 2枚組)
各¥7,800
解き。
企画/開発 アモルファス

CROSS MEDIA SOFT

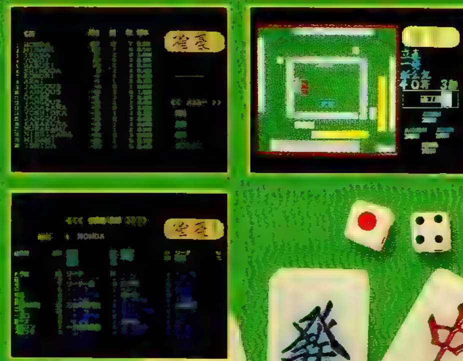
今、大評判の麻雀ソフトはこれだ！

推論型人工知能搭載

自己成長型サンプリング機能付き

やればやるほどどんどん成長して行くキャラクター
麻雀のRPGともいえる新機軸の麻雀ソフト

だれにでもそれぞれの打ち方の癖があります。その癖をデータとして登録、それぞれの打ち手の個性を再現することにより生きた人間との対局を疑似体験できます。これまでのコンピュータとの対局から一歩前進しました。当然打ち手のデータはやればやるほど増加します。より細かな個性溢れるプレイヤーに成長していくのです。



雀豪 I

嬉しい機能満載

- 40人までの成績／データが記録可能
- 全成績プラス半荘ごとのベスト／ワースト10を表示
- 役満をやれば10回まで表示
- 初期登録データとして性格別3人、強い相手と弱い相手各1人の計5人分登録
- 実際の麻雀卓と同じリアルな4人囲みを採用
- 役判断、点数計算は瞬時表示……そのほか多々

絶賛発売中	●PC-9801F/VF/M/VM/VX/U/UV ●PC-98LT	全てディスク版 ¥8,800
近日発売	●PC-8801MH/MR/MA ●PC-88VA	

パソコンによる音楽がぐっと身近になった！

簡単操作の嬉しい音楽ソフト大ベスト・セラー中！

FM音源対応・音楽のワープロ

MUSIUM3 ミュージアム3

■FM音源ボード（FM音源3声、PSG3声）による6声同時演奏を実現
■MIDIにも対応。MIDIシンセ（音源）の接続により、さらに最大8声の同時演奏をも実現
■楽譜作成、自動演奏、FM音源作成、ファイル・ユーティリティー、楽譜プリント・アウトの各機能搭載
■ワープロ気分で楽譜作成。曲作りもなににもかもが極めて簡単。

楽譜作成は極めて簡単

●楽譜入力は数字キー、カーソル・キー、パソコン・キーボードのピアノ鍵盤対応化と3種類用意。細かい装飾などもワンタッチ

FM音源作成は思いのまま

●楽譜を入力しながらFM音源音色作成が可能。FM音源64音色プリセット済み

作った曲はその場でプレイバック

●作った曲は楽譜を見ながらその場で聞ける。デモ5～6曲搭載

プリントアウト機能も嬉しいね

●楽譜、音色データ、曲データがそれぞれ可能。最大8パートのスコアー・プリント・アウト可能

▶PC-9801対応はさらに機能アップ
入力方法にマウス対応を加味、3パート同時表示、編集機能を追加、演奏モードにグラフィック機能を充実

▶X-1対応も好評！
8チャンネルステレオタイプによるFM音源ボードによる8声同時演奏を実現（MIDIには対応しません）。ステレオによる左右振り分け機能による重厚サウンドをおとどけします。



▲PC-8801画面　▲PC-9801画面

PC-8801対応新音源ボード「サウンド・ボードII」対応ソフト近日発売予定
●FM音源6CH、ドラム・サウンド6声、PCM（サンプリング）サウンド1CHの同時演奏を実現。



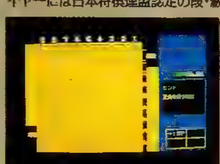
好評発売中！
「ミュージアム3」 ●FM-7/NEW7/77/77AV ●PC-8801SR以上
「ミュージアム3 EXPERT」 ●PC-9801F/VF/M/VM/VX/UV
「ミュージアム X-1」 ●X-1turbo/I/II/Z
全てディスク2枚組　¥9,800

（FM音源ボードなど必要な物の詳細は店頭にてご確認下さい）

振飛車 将棋塾II

日本将棋連盟　段・級位認定ソフト

●将棋週刊誌「週刊将棋」の豊富な実戦データから厳選された「振飛車」に関する全30局300問を収録●実戦を追いながら、序・中・終盤のキー・ポイントで「次の一手」形式で出題される問題に答えながら棋力アップを図ります●優秀プレイヤーには日本将棋連盟認定の段・級位2段まで表示されます。

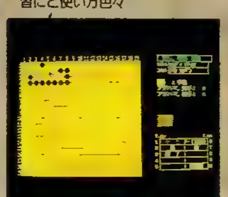


絶賛発売中！
●PC-8801mkIISR以上
●PC-9801M/VM/VX/F/VF/U/UV
●X-1turbo
全てディスク2枚組 ¥7,800

坂田血風録

囲碁百科II　大ベスト・セラー囲碁ソフト

●坂田栄男名誉本因坊の監修による「囲碁」の学習ソフト
●坂田先生の実戦譜4局（懇切な解説付き）と小目の定石40およびび手筋の問題25を収録
●簡単なデータ入力により有名棋士の対局の保存や自己の学習にと使い方色々

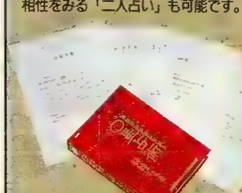


好評発売中！
●PC-9801M/VM/VX/U/UV/F/VF（F/VFは要純正マウス）
●PC-8801mkIISR以上
全てディスク2枚組 ¥8,800

〇星占術（ゼロスターセンジュツ）

本格的占いソフト

●生年月日の入力で運命の神秘をお見せします。性格、人生の傾向、恋愛など7つの項目についてお答え致します。●運命の流れをグラフでお見せします。基準日の設定により過去、現在、未来の運命が判ります。●プリント・アウトや互いの相性をみる「二人占い」も可能です。



絶賛発売中！
●PC-9801M/VM/VX/F/VF/UV
●PC-98LT
各ディスク版　豪華パッケージ入り ¥18,000

●販売 NAC 日本エイ・ブイ・シー株式会社　●発売 ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料（500円）を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-10（共同ビル青山2F）日本エイ・ブイ・シー株式会社LOGIN係

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒151東京都渋谷区千駄ケ谷3-16-1日世パレス5F ビクター音楽産業㈱PS部 TEL.03-423-7901
（電話によるお問合せは平日PM12:00～19:00にお願いします）

「アドレナリン・コネクション」資料請求券 LOGIN 88-1
「ホビーソフトカタログ」資料請求券 LOGIN 88-1

あのKGDの新作RPGはここが違う!



その1、名作RPGは

BACK STORY

が違う。

物語のはじまりは紀元前にさかのぼる。
舞台は遥か宇宙のかなた、第5銀河星団・α星に属するアルギース王国——。
当時、アルギース王国では天空界の他に、新たな発展を求めての下界の開拓が進んでいた。やがて、地・水・風の3人の精霊に導かれ、地上の楽園を手にしたアルギースの民たちは、天空界と地上界を自由に渡り住んだ。また、代々アルギース王家には双子の世継ぎが授かり、天空・地上それぞれを統治し、3人の精霊とともによく妖獣を制圧した。まさにアルギース王国は平和で穏やかな国であった。
人々が地上の暮らしに慣れ親しんだ頃、時の第15代アルギース王は、地上界をアルギース王国の住処と定め、天空界を固く重い扉で閉ざした。と同時に、3人の精霊はそれぞれの地へ戻り、永い眠りへとつくこととなった。その頃から、王家に双子の世継ぎが授かることもなくなっていた。ただ、〝アルギースに異変が起こる時、再び双子の世継ぎが誕生し、平和に向けて立ち上がるであろう——。〟という伝説を残して……。
それは突然に訪れた。
長い間制圧され続けていた妖獣たちの中に、高い知能を備えた指導者が登場し、アルギース王国に襲いかかってきたのだ。平和に慣れすぎていた人々にはなす術もなく、美しい楽園は見るも無残な廃墟と化した。永遠に続くと思っていた静かな日々は、あっけなく崩れ去っていった。
時は紀元578年、アルギース王家、第23代の御世のことである——。

「アルギースの翼」は、まさしく時代(とき)の流れを肌で感じる壮大なファンタジーRPG！その根底には、実に600年にも及ぶ永く深い歴史が息づいている。物語(バック・ストーリー)は、ただそれだけで、限りないロマンを漂わせ、勇者たちの心を熱く酔わせる。
そして今ここに、新たなる勇者たちの伝説(ドラマ)が幕を上げる——。

妖 華 暗 黒 変

アルギースの翼

PC-8801・V2モード専用・7,800円

KGD Software Products

●お問い合わせ先／㈱工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724


SF ROLE-PLAYING GAME
PSYCHIC WAR
COSMIC SOLDIER 2
'88の幕開けも、やっぱりサイキックウォー!!
衛生実況中継
さぁ、今年もキミのサイキックはフル回転。RPGの新世界、サイキックウォーは、ドキドキに楽しいSFの大作ロマン。帝国軍とのシレツなサイキック戦線、仲間との出会い、そして別れ。
では、新春早々、イバニーズ星にのり込んだソルジャーと4人の仲間たちのモヨウを衛星実況中継してみよう。
アッ/見えてきました、イバニーズ星/ハイ、もっとグーンと接近してみましょう。オッ、いました、いました/ソルジャーが、シュロス、ミントン、ポスポボイそしてアンドロイドとともにグイグイ敵陣に踏み込んでいるヨウス。パパピューン、パピューン。ギャッ、見てるだけでハラハラ、ドキドキの激戦のアラシです。コワッ/さて、アンドロイドの使命は、「チアーB」を手に入れること。これさえあれば、帝国軍の基地の全貌が浮きぼりにされる、というわけ。オヤッ、ミントンが何やら大騒ぎしていますョ。何かを発見したみたい。ミントンが手にしているのは“VIPカード”。どうやら、このカードにも何かキーワードが隠されているようですネー。アレレ、5人が凄い勢いでかけ込んだのは?
ナントおしるこや、さすがの長旅で疲労コンパイの5人は大喜び。カワイッ。さて気分一新。と突如、ドウモウなことで有名なモンスター、バジェットの猛襲/激襲/アー、危ない。先頭のシュロスが、(グスン)とうとう(グスン)力つきてしまいました。ガックリうなだれる4人はそうさ…。すると、天の彼方からシュロスの声がきこえてくるではありませんか。“スグソバニ、チアーBガアル。ミンナ、ゲンキデガンバレ” ポスポボイがあたりのへやをクマなく探してみると、アッタ/アリマシタ、念願の「チアーB」。さらに、この星のどこかに、体力を回復させる能力をもった仲間がいるという情報もキャッチ/「シュロス、ありがとう/」4人は再び、サイキックの旅を開始したのです。シュロスのために、そして帝国軍壊滅のために/
おしるこやさん
こりゃビップリ!
これがVIPカードね。
NORTH
■PC-8801/mkII (1ドライブ用) ■PC-8801SR以後 (V2mode/2ドライブ専用) ■PC-9801シリーズ
〈定価各8,800円〉
MSX他各機種移植進行中

KGD通信

昭和63年1月発行(毎月1回発行)
発行所
株工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11
TEL.03-353-7724

資料請求券
ログイン1

あっけましてドラゴン!

今年もゲームに燃えよう年。

さて、いよいよ、1988年のスタート。新しい年、新しい生活のキミのホープは?モッチロン、ゲームのウデをめっきめき上げて、ゲームをもっと過激に楽しむこと、だよね/KGDの今年の夢は山盛りだくさん。スリルいっぱいのアドベンチャーゲームの開発とか、これまでにないシミュレーションゲームの製作とか。いろんなカタチで、みんなの心に迫るゲームソフトをつくっていくョ。とにかく、スタッフ一同、ドラゴン化してます//
PS. ドラゴン仲間集合/——KGDではMSX移植スタッフ及び、デバッグスタッフ募集してます。ご希望の方はぜひ一度お電話下さい//



♥KGDホットライン♥ ASAKO CLUB



あけまして、おめでた情報マンサイのあさこクラブよん。今年も春からエンギがいいわん、ということでェ〜、みんなにうれしいお年玉プレゼントのお知らせがありまーす。あさ子のクイズに答えて、ハガキを送ってきてね。抽選で、天下一品のKGDオリジナルグッズをプレゼントしちゃいまーす。

クイズ1 KGDから、もうすぐ発売される予定のファンタジーRPGのタイトルは?
①アンギラスの逆襲　②アルタイルの壁画
③アルギースの翼　④アルキメデスの原理

クイズ2 モンスターのシルエットクイズです。さて、「サイキックウォー」に登場する、➡このモンスターの名前は?

クイズに2問とも正解された方の中から抽選で、なんと102名様に次の賞品をプレゼント/
1等　KGD特製テレホンカード(2名)
2等　KGD特製タイベックジャンパー(Mサイズ・20名)
3等　「サイキックウォー」ステッカー(4枚組・30名)
4等　KGD特製ディスクケース(あさ子サイン入・50名)
・メ切り/昭和63年1月10日(当日消印有効)
・あて先/上記のKGDソフト「あさ子のお年玉プレゼント係」まで、住所・氏名・年令も忘れずに書いてネ/

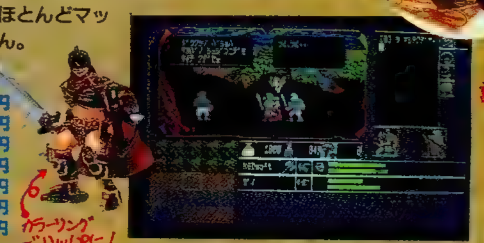
ファンタジーロールプレイングゲーム 覇邪の封印

異次元ソフト

平和な世界に突如訪れる暗黒/　かつて、先史の勇者イアソンにより封じられた異次元の門が開かれたのだ。大挙して侵入する異次元獣の軍団/　平和だった国も、今は恐怖と絶望に支配され荒廃の一途をたどった。
助かる術は唯一つ/　異次元の門を塞ぐ事だ。布製マップとオリジナルフィギュア付という、前代未聞のこのゲーム、ほとんどマッピングの必要はありません。







PC-8801シリーズ……8,800円
PC-9801シリーズ……9,800円
FM7/NEW7 5"2D……8,800円
FM77/AV 3.5"2D……8,800円
X1シリーズ……8,800円
MSX2 3.5"2DD……8,800円
MSXメガロム……7,800円

「地平の彼方より迫りくる巨大な闇、

戦闘には、必ずその背景となる世界がある。
この戦闘の背景には、伝説といえるほど昔の、光と闇との壮絶な戦史があった。
そして今、最期にして最大の戦闘が、広大なガイア大陸を舞台にはじまろうとしている。
だが、ただ闘うだけでは真の勝利は得られない。
闘いの中で成長していくキャラクターとともに、多くの謎を解き明かすのだ！
「エルスリード」「ガイアの紋章」と続いた、壮大なガイア大陸戦史、ここに完結。
遥か時を超え、その戦史に綴られて果てしない世界を実感。
緊張感あふれるスリリングなゲーム、それが「ガイフレーム」だ!!



キャラクターデザイン・大張正己


今、最期の激闘がはじまる。」
NEWS! 毎週土曜日の22:00~22:30
ラジオ日本をNCSがジャック
するゾ!その名も
「パソッコナイト」 みんな 聴いてネ!!
GAIFLAME
ガイフレーム
特徴
●NCSはしまって以来、3m×3mの紙上マップをフィールドとする広大なメガマップ。
●指揮官を中心に作戦を遂行する指揮系統システムによる大規模な戦闘。
●ストーリーの終局に向かって成長していくキャラクターで、RPGの魅力倍増。
●スリリングかつリアルな戦闘シーンを演出する大迫力のアニメーション。
●「ドラグナー」等を手がけた大張正己氏の書き下ろしデザインによるカッコイイ闘神兵。
●PC-8801mkII SR以上(VA対応) 5"2D(2枚組) ¥7,800
●PC-9801シリーズ 5"2DD/5"2HD/3.5"2DD(各2枚組) ¥8,200
●X1シリーズ 5"2D(2枚組) ¥7,800
AMUSEMENT PRODUCT TEAM
NCS
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル
TEL.03-486-6588
(お問い合わせはゲームプロダクトグループまで)


MSX2専用
光の国に、闇降り立つ——古之より甦りし魔幻戦士の侵攻。MSX界にファンタジーSLG旋風、遂に上陸！
NEWS! 毎週土曜日の22:00~22:30
ラジオ日本をNCSがジャック
するゾ！その名も
「パソッコナイト」
みんな
聴いてネ!!
●コンピュータの戦略を言葉で表示。キミの敵は意志を持つAIだ。
●ファンタジックな中世で繰り広げられる魔法の闘いに、気分はもうRPG。
●複雑な地形や個性的なキャラクターを美しいグラフィックで演出。
●アニメーションによる大迫力の戦闘シーンは圧巻！
●戦術は、さらに複雑、困難になり、PC-88版をしのぐオモシロサ。
12月中旬発売予定！
MSX
エルスリード
●MSX2
●1メガROM(S-RAM搭載)
¥6,800
業務拡張の為、スタッフ募集！
グラフィックデザイナー
経験のある実力者求む！
チーフ職（もしくはチーフ補佐）ポストを用意しています。
連絡先：03-486-6311内線53（田中・鈴木まで）
●通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種を明記の上、現金書留でお申し込みください。
尚、NCS会員の方には、10%の割引特典があります。
必ず会員番号を明記してください。
※純正ドライブ以外のものは動作の保証はいたしません。

キミのパソコンの中に女の子が住んでいた！



LITTLE COMPUTER PEOPLE

リトル・コンピュータ・ピープル

ある日、キミがパソコンのスイッチを入れると、なんと女の子が画面に現れた。エッ！彼女の家とキミのパソコンがつながっているんだって！
ということは、彼女の部屋がのぞける！
アメリカで好評を博した、まったく新しいジャンルの面白ソフト。

これが彼女が犬といっしょに住んでいる家だっ！



ここはレクリエーション・ルーム
テレビを見たり、オーディオを聴いたり。ときにはピアノを弾くことも。最初はヘタでも、だんだんうまくなってくるのだ。

タイプライターは、彼女からキミへの唯一のコミュニケーション手段。ときどきタイプを打ってもらって、彼女の性格やその時の気分を知ろう

えへへ、ここがバス・ルーム。シャワーのほかに、歯磨きやトイレも…嫌われないように気を付けよう

ベッド・ルーム
快適なベッド。眠いときばかりじゃなく、体調が悪いときにもベッドに入るから注意していよう

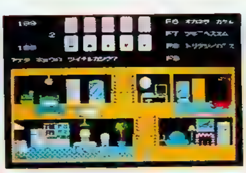
唯一の飲料水はこのウォーター・ボトルに入っている。切らさないでね

こちらの世界の時間はちょっと違う。この時計を参考に！

女の子のパソコン。この中にもリトル・コンピュータ・ピープルがいるんだろうか？

リビング・ルーム。読書を楽しんだり、くつろぐには一番





得意なゲームは「英単語当て」と「ポーカー」。キミは勝てるかな？　でも、勝ってばかりいると彼女のキゲンが悪くなるかも



食事は自分で作って食べる。さて、得意な料理は何かな？

12月5日発売

対話型環境シミュレーション

PC-8801mkIISRシリーズ専用
5"2D　M68Ⓡ5518　¥6.800
PC-9801シリーズ
5"2DD　M68Ⓕ5518　¥6.800
5"2HD　F68Ⓕ5518　¥6.800

PONY CANYON

Super Runner
スーパー・ランナー



宇宙暦3000年、真の勇者を決定する命をかけたレースが開催された。この最も過激なスポーツにルールはない。とにかく対戦相手より早く、ボール型のカプセルを奪ってゴールすればいいのだ。障害とじゃまものだらけの全20コースを走破し、全宇宙で最高の地位と名誉を手に入れるのだっ!

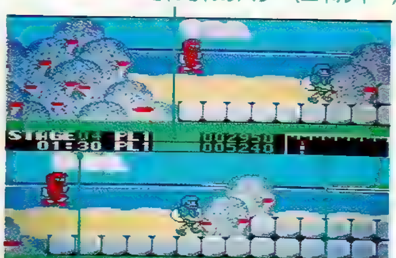
宇宙暦3000年、スポーツはここまで進化した。

▼こちらがキミ(プレイヤー1)を中心に見た画面

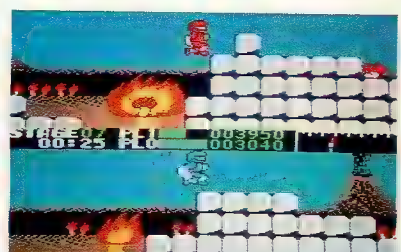


▲下はコンピュータ側(プレイヤー2)の画面

それぞれのパワー(エネルギー)



ゲームの残り時間を示す



ステージ内での現在位置。白はカプセル(ボール)を示す

●コレはスゴイ! 2画面同時表示
自分用と相手用の画面を上下に分割して表示。両者が別の場所にいてもゲームできる!

●AI(人工知能)搭載で面白さ培増!
コンピュータ相手でも、人対人と同じようにゲームできる。コンピュータ側を妨害すると、仕返ししてくることも。

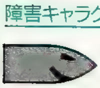
●メガROMだから内容充実!
美しいグラフィックによる、バリエーションに富んだステージが20面。

●音楽は山根一慶氏!
アーケード・ゲームで人気の山根氏が音楽を担当!

レースに勝つには、かけひきとタイミングだ!

コースは地形が変化するだけでなく、いろいろなジャマモノが登場する。わざと相手を先に行かせてぶつけたり、カプセルを奪うタイミングをはずすなど、よく作戦を練ろう。

障害キャラクター



ICBM
先を走るランナーをノックアウト



バナナ
最初に触ったほうがスリップする



とりもち
一定時間金縛り状態になる



光の輪
一時的に頭がおかしくなる

お助けキャラクター



コイン
ポイントUP



フル・パワー・ボトル
エネルギーが満タンまで回復



ハイパワー・ボトル
一時的に無敵になる

このほかにもたくさんあるヨ!

12月5日発売

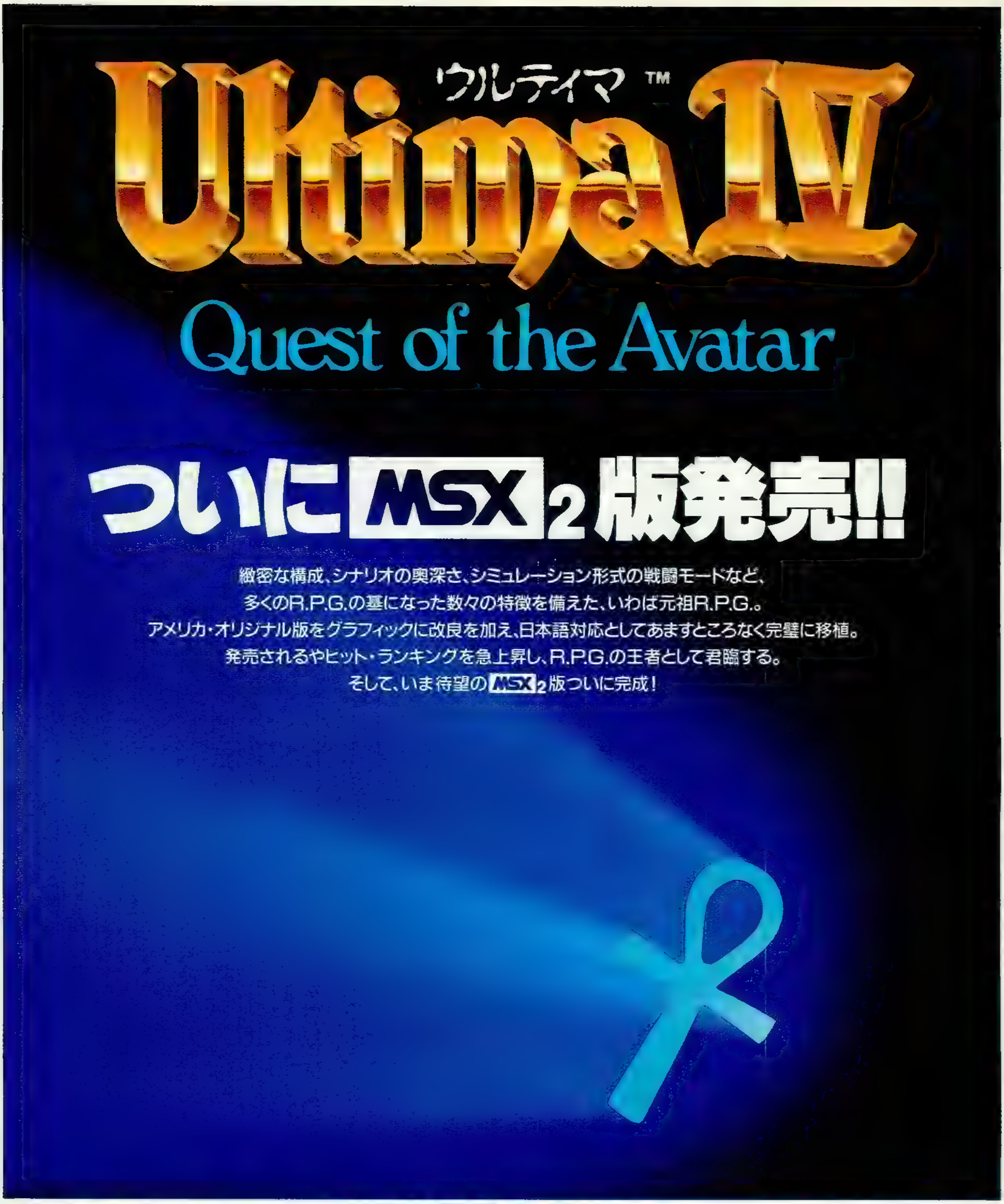
MSX2 メガROM R58Ⓨ5111 ¥5,800
(メインRAM64KBと、VRAM128KB必要)

コンピュータ・デザイン:
MIKI & FUJIWARA PRODUCTION

MSXはアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

PONY CANYON INC. 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3


刺客四天王を倒し、無敵名人に挑め！
8ビット・パソコンで最強と評判の「谷川浩司の将棋指南」がバージョン・アップでさらに強くなって再登場
谷川浩司の
将棋指南Ⅱ
〈無敵の名人〉
谷川浩司(25歳 O型)
彼のところまで勝ち上ってきたものに実力名人制を説き、五番勝負であなたの真価を問う。
Photo：弦巻 勝
強烈な個性を持った対局モードが大変面白く、考慮時間も早いので、ゲーム性に富んだ仕上がりになっていますね。
私の作った「詰め将棋」「次の一手」も棋力のアップに役立つと確信しています。
★素早い応答！
★確実に実力がつく内容！
●対局(入門者〜2級向き)……………序盤の勉強に最適
●次の一手(初段〜4段向き)…………中盤の勉強に最適
●詰め将棋(5級〜3段向き)…………終盤の勉強に最適
★「対局」では個性を持った四天王と谷川浩司があなたと勝負！
★実戦向き「詰め将棋」40題、「次の一手」20題で、谷川浩司があなたの棋力を判定！
★豊富な拡張機能
●手戻しと再現 ●セーブとロード
●盤面反転 ●棋譜入力(人間対人間モード)
★オリジナル・ブック「谷川疾風流寄せの奥義」付き！
〈刺客四天王〉
泥沼和尚 ←
(45歳 AB型)
四天王の先鋒。得意戦法は四間飛車と穴熊を駆使する泥沼流振り飛車。
自然大王 →
(41歳 B型)
得意戦法は矢倉に、一点集中攻撃の銀棒を加えて破壊力抜群。
自在将軍 ←
(48歳 A型)
四天王きっての知性派。中飛車などすべての戦法を自在にこなす。
ヒゲ仙人 →
(年齢、血液型不詳)
いまだ姿を見たものはいない。得意戦法は仙人流三間飛車美濃囲い。
イラスト：バトルロイヤル風間
12月5日発売
PC-8801 5"2D M78Ⓒ5110 ¥7,800
MSX2 開発中
ファミコン(ディスク)も発売中！ ¥3,000
MSXはアスキーの商標です。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
PONY CANYON
PONY CANYON INC. 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3





画面写真は開発中のものです。

12月16日発売 MSX2 3.5"2DD L118Ⓨ5551 2枚組 ¥11,800

発売記念キャンペーン実施!
抽選で100名にロゴ入り特製リストウォッチ、200名にロゴ入り特製ステーショナリー・セットが当たります。

対象商品:ウルティマIV MSX2版のみ
期間:12月16日〜1月15日まで(当日消印有効)
詳しくはお店で!

PC-9801シリーズ
5"2HD M98Ⓕ5551 2枚組 ¥9,800
5"2DD M98Ⓕ5551 3枚組 ¥9,800
3.5"2HD L118Ⓕ5551 2枚組 ¥11,800
(384KB以上のRAMと、第二水準漢字ROMが必要)

PC-8801mkII SRシリーズ
5"2D M98Ⓡ5551 5枚組 ¥9,800

X1/C/turboシリーズ
5"2D M98Ⓙ5551 4枚組 ¥9,800

FM7/77シリーズ
5"2D M98Ⓜ5551 5枚組 ¥9,800
3.5"2D L118Ⓜ5551 5枚組 ¥9,800

TM & © Richard Garriott/Origin Systems Inc.
MSXはアスキーの商標です。

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3

札幌支店/011-232-5151 仙台支店/0222-61-1741 大阪支店/06-541-1971 広島支店/082-243-2915
東京支店/03-221-3271 名古屋支店/052-562-0111 福岡支店/092-751-9631 ニッパンポニー/03-667-3741

KOEI



蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

PC-9801シリーズ 12月中旬発売!! ¥9,800

鬼才シブサワ・コウ
サウンドにチャレンジ！

シブサワ・コウの自信作「蒼き狼と白き牡鹿・ジンギスカン」に彼自身が音をプロデュース　歴史ゲームの醍醐味が勇壮な旋律でここに爆発!!
ゲーマーだけがわかる熱き思いをサウンドウェア（ミュージックテープ）で存分にお楽しみ下さい。

新発売　PC8801全機種対応
3枚組 要2ドライブ ¥9,800
with サウンドウェア ¥12,300

MSX2 3.5インチ 2DD 2枚組 新発売 ¥12,800
ROM版 63年1月発売予定 ¥14,800

三國志

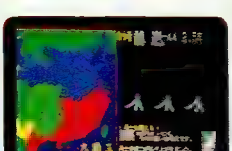
かつてこれほどまでに完成されたゲームがあっただろうか！シミュレーションゲームの最高峰。

《パソコン各誌ゲームランキング上位を常に独占!!》

9801シリーズ 256KBバージョン・FM音源対応版もでて、ますます内容充実。

1800年前の中国。魏・呉・蜀の知将、猛将達が知略のかぎりをつくし、広大な大地を統治せんと戦った 255 名の登場人物が織りなす壮大なドラマ。中国全土を統一するのは貴方だ。　PC8801・8801SR（VA対応）・9801シリーズ、FM7・77・77AV・R−50・16β シリーズ、X−1シリーズ・X−1 turbo、MZ2500、B16シリーズ

2ドライブ専用14,800円
MSX　2メガROM12,800円





この画面写真は9801用のものです

抄本三国志
（三国志ダイジェスト版）

1ドライブでもプレイができる！お手軽なお値段で今最高のお楽しみ！



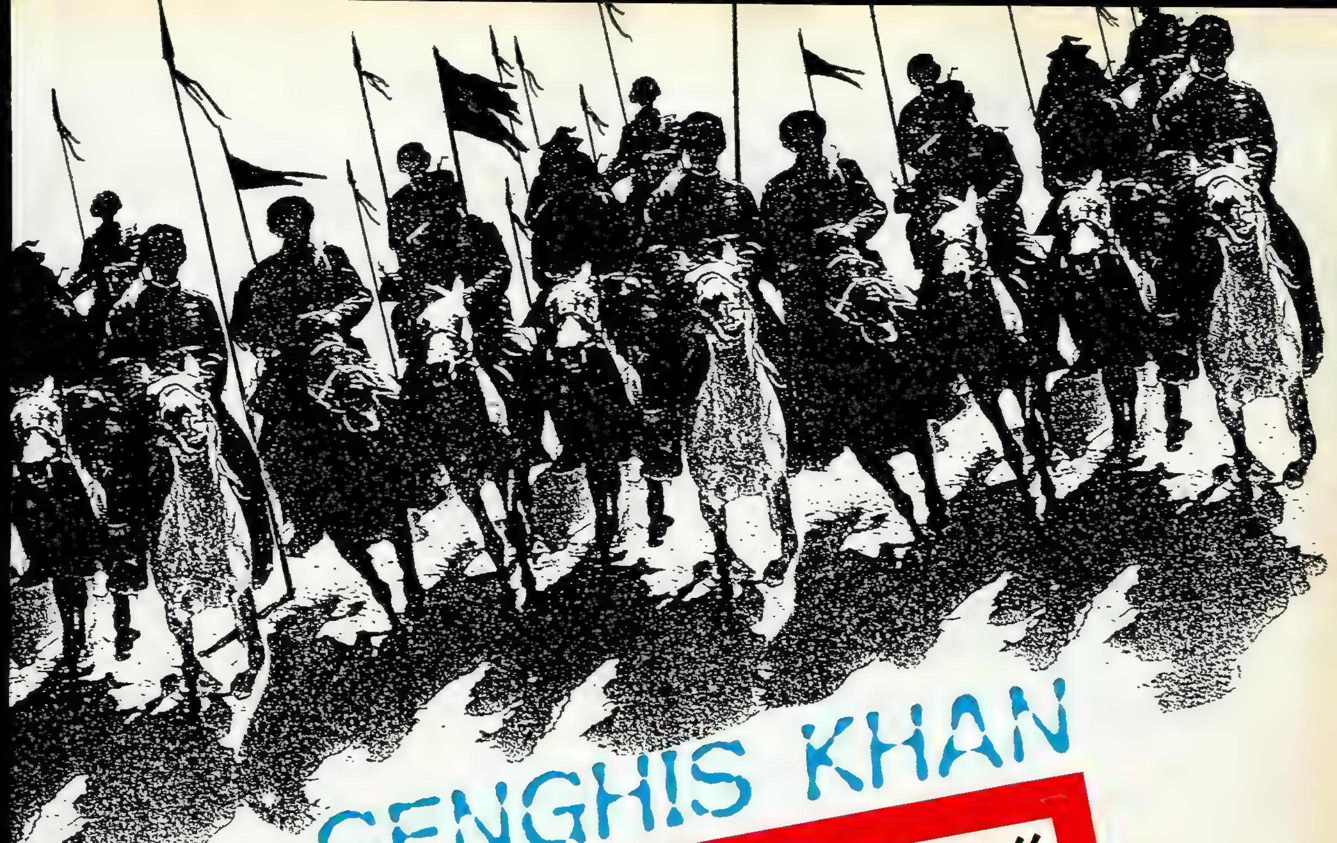
PC8801・9801シリーズ、X-1シリーズ、FM7・77シリーズ
5FD、3.5FD 8,800円
ソフトベンダー武尊

信長の野望

世紀の超ロングセラー「信長…さらに大幅魅力アップ!!

《62年前半堂々実売実…

五十有余の群雄が割拠する戦国…東北には伊達、越後に上杉、関東の…条、甲斐に武田、駿河に今川、三河…川、中国に毛利、四国に長宗我部、九州に島津、
そして尾張には「天下布武」を旗…天下統一を夢みる織田信長があ…今、貴方は下剋上の乱世に身を投…天下統一を果たさなければならな…数々のドラマを秘めた武将たちの…壮大な歴史叙情詩が今、始まる。



GENGHIS KHAN

名作"蒼き狼と白き牝鹿"がパワーアップで再登場!!

わずか5人の家族を200万の大騎馬軍団へと成長させ史上空前の一大帝国を築き上げた英雄ジンギスカン。壮大で麗美ともいえる史実をここに見事に再現。グラフィックの強化、FM音源対応により臨場感もタップリ。処理速度もアップ。広大な大地を狭しと駆けめぐり統一すべく立ち上がるジンギスカンに、貴方はどこまで迫れるか!

※画面の仕様は一部、商品と異なることがあります。



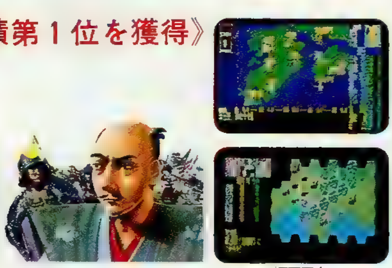
- ■4人までのマルチプレイ(世界編)
- ■BGM全曲オリジナル(FM音源対応)
- ■リアルなボイス(肉声)でドラマを満喫(サウンドボードII対応)
- ■さらに美しくなったグラフィック
- ■新コマンドの導入による戦術アップ

MSX2 3.5インチ2DD 2枚組 新発売 ¥8,800
ROM版 63年1月発売予定 ¥9,800

全・国・版

の野望」を継承、

績第1位を獲得》



この画面写真は9801用のものです。

PC8801mkII専用、PC8801mkIISR(VA対応) PC9801シリーズ、X-1シリーズ、MZ2500、MSX B16シリーズ、B16SX FD 2枚組 MSXは、2メガROMカートリッジ 9,800円

信長の野望

不朽の名作

ロングセラー「信長の野望」を知らずして、シミュレーションは語れない。

PC6001・6601・8001・8801・9801シリーズ
FM・7・77・16βシリーズ、
X-1シリーズ、MZ1500・2500、S1、
B16シリーズ、2020、IBMJX、
SMC-777、MSX・MSX2、
8FD7,800円、5FD9,800円、7,800円、
6,800円、3.5FD7,800円、6,800円
QD5,800円、
テープ版4,800円、4,500円
ソフトベンダー武尊

MSXマークはアスキーの商標です。

シブサワ・コウ歴史三部作

信長の野望・全国版、三国志、ハンドブック・全国有名マイコンショップにて近日発売!!

●通販ご希望の方は・住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書き添えの上、現金書留にてお申込みください。(送料サービス)

テレフォンサービス
横浜 ☎044-61-1100
高松 ☎0878-37-0069
KOEIの最新情報などをテープでお知らせします。

株式会社光栄

〒223 横浜市港北区日吉本町1876 TEL.044(61)6861(代)

KOEI

笑いころげて。

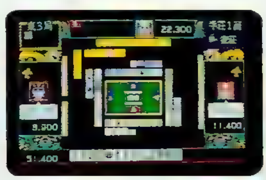
近日発売

麻雀大会

パソコン思考ゲーム界の鬼才、シブサワ・コウ。片や、ウルトラ四人麻雀、プロフェッショナル麻雀と、麻雀ソフトを手がけたら、右に出る者なし周藤淳。２人の共同制作による究極の麻雀ソフトがいよいよ完成。
対戦相手は、いずれも魅力的な15名の歴史上のヒーロー、ヒロインたち。
さあ！この大舞台で貴方の実力を思う存分発揮しよう!!

●ＰＣ9801シリーズ￥9,800（要漢字ＲＯＭ、要２ドライブ、ＦＭ音源ボード対応）
●企画発売／(株)光栄　開発／(株)シャノアール　※画面の仕様は一部、商品と異なることがあります。






■実戦さながらのリアルな対局画面。
■現行ルールを網羅した、キメ細かなルール設定。
■プロ級の方でも思わず唸る最強思考アルゴリズム。
■モードは２モード。お好みのメンバーを選んで、じっくり楽しめる雀荘モード。ついつい興奮してしまうトーナメント方式の大会モード。
■初心者にも、楽しく学べる対戦メンバーの紹介を含む入門書付。

●ビジネスシミュレーションゲーム

トップマネジメント

歴史三部作が終ったら、意思決定はおてのもの。そこで実戦。ゲーム感覚で経営がわかる。

PC8001/8801シリーズ（SR迄）、88VA専用、PC9801シリーズ、PC-9801LT専用、N5200/05mkII・07、FM7・77・11・16β・R-50シリーズ、X-1turbo、MZ2500、B16シリーズ、PT-1/EX、2020、IBMJX　漢字版19,800円　カナ版16,800円

●ご使用例——東洋ゴム、日本興業銀行、日本舗道、兵庫県中小企業指導所、豊年製油、ヤマハ発動機、慶応義塾大学、鳥栖商業高等学校、阪南大学、その他。

トップマネジメント研修用セット(5名分)

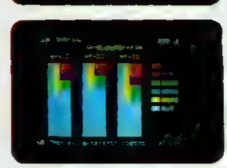
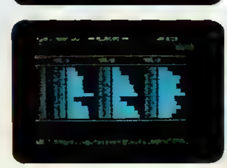
PC9801シリーズ、PC9801LT専用、88VA専用、FM R-50
N5200/05mkII・07、FM16βシリーズ、PT-1/EX、2020、
漢字版120,000円

倒産とは避けられる事実なのです。

倒産！

新発売
88VA専用、FM R-50
98LT（漢字版）





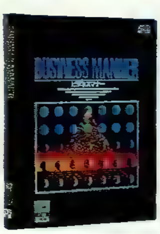
ビジネスマナー

一人の行動は企業の代表。知らなかったでは通用しないビジネスマナーを、パソコンソフトにコンデンス。
もう新人のマナーを嘆くことなし。
性格自己診断付。

監修：(学)産業能率大学
教育工学研究センター

PC9801シリーズ、FM16βシリーズ、
B16シリーズ
男子編48,000円　女子編48,000円

●ご使用例——沖電気、花王石鹸、TDK、日産自動車、日本楽器製造、京浜女子大付属高校、各種人材派遣会社。









ENTERTAINMENT & EDUCATION

●通販ご希望の方は・住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書き添えの上、現金書留にてお申込みください。　（送料サービス）

テレフォンサービス
横浜　☎044-61-1100
高松　☎0878-37-0069
KOEIの最新情報などをテープでお知らせします。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1876
TEL.044(61)6861(代)

将軍

将軍の座を奪うのは大名・義寅長か石道和義か。それとも各地の戦国武将たちか。乱世の日本を舞台に繰り拡げる国盗りのドラマ、「将軍」。英国人ブラックスロンとまりこ、はては盗賊や飯炊き女までをも巻き込み、スケールはビッグにワイドに展開してゆく……。

40人の登場人物は、すべて将軍になれる可能性を持っている。有力な大名を選ぶも、貧しいお百姓を選ぶも、人選はあなたの自由だ。武力、財力、人脈をはじめ知識や権力に対する野心まで、ひとりひとり大きな差がある。対峙した相手を味方にするも敵にまわすも、それはあなた次第だ。選んだ人物によって大きく変化するゲーム展開。渦巻く愛憎と裏切り、ワイロや策略。さあ、あなたはこの乱世を勝ちぬき、将軍になれるか。これはいわば40の性格を持つ人間シミュレーションだ。

dexter soft

16世紀後半の日本を舞台に、上陸した英国人はじめ諸大名、町人、百姓たちが、現将軍の死を契機に、策を練り、天下盗りが始まります。ジェームス・クラベル原作「将軍」をベースに、多くの個性豊かな登場人物が織りあげるゲームです。

シミュレーションゲーム
SHOGUN

ND-07MR MSX MEGA ROM

(メガROM版)16KB

定価7,800円　好評発売中

1メガROM、S-RAMバックアップ付
MSX I、II 共用

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MSX はアスキーの商標です。



dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください



dexter soft
DRUID
ドルイド
古代ケルト族の謎!!


天地を喰らう
中国の歴史を操る陰の存在とは？
本宮ひろ志の「天地を喰らう」
コミックを抜け出し今、R.P.G.で登場！
アニメ・シーンを思わせる、
連続コマ送り画面。
©本宮ひろ志/本宮企画/集英社
PC-8801mk II SR/FR/MR/TR/MH/FH/VA・X1シリーズ・FM77AVシリーズ ¥6,800
NEW GAME!
通信販売は現金書留でお申し込み下さい。
（送料当社負担）
プログラマー、イラストレーター募集中
ウインキーソフト
㈱ウインキーソフト 〒564 大阪府吹田市江坂町1-13-10 ユニライフ江坂II 504 TEL.06-388-8177
資料請求券
ログイン
1月号


昇龍
SHŌRYU
音声が出る将棋画面!
ジャストサウンドプラス対応
により、画面がしゃべります
ので目のご不自由な方にも
お楽しみいただけます。
盤面の自由設定ができます。
途中でも棋譜をFDに保存し、
好きな所から再現できます。
掟破りの"待った"機能付。
定価7,800円
12月下旬新発売!!
●対応機種●
PC-98シリーズ(但し、XAは除く)
JAST SOUND


究極のMSX版・ホラーゲーム! 開発中
近日発売
Breaker



	天使たちの午後	天使たちの午後・番外編	エ リ カ	くりいむレモン	天使たちの午後・II ―美奈子―	ヴァルツェル
PC-98シリーズ(但し、XAは除く)	5"2HD 6,800円	5"2HD 3,000円	5"2HD 6,800円	5"2HD 6,800円	12月下旬発売予定	来年1月発売予定
PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA	5"2D 6,800円	5"2D 3,000円	5"2D 6,800円	5"2D 6,800円	5"2D 7,800円	5"2D 8,800円
FM-7/NEW7	5"2D 6,800円	5"2D 3,000円	5"2D 6,800円	5"2D 6,800円		
FM-77AV/20/40	3.5"2D 6,800円	3.5"2D 3,000円	3.5"2D 6,800円	3.5"2D 6,800円	3.5"2D 7,800円	12月下旬発売予定
X1/turboシリーズ	5"2D 6,800円	5"2D 3,000円	5"2D 6,800円	5"2D 6,800円	5"2D 7,800円	来年1月発売予定
MZ-2500	3.5"2DD 6,800円	3.5"2DD 3,000円	3.5"2DD 6,800円	3.5"2DD 6,800円		
MSX	ROM 5,800円		ROM 5,800円	ROM 5,800円	12月下旬発売予定	来年1月発売予定

5FD…5インチディスク版、3.5FD…3.5インチディスク版、ROM…ロムカートリッジ。
「天使たちの午後・II美奈子」・「ヴァルツェル」は、2ドライブ専用、ディスク三枚組（但し、PC-98シリーズはディスク二枚組）。



激しく!!
史上初、音声によるコマンド入力（ジャストサウンド-SE使用時）、FM音源BGM、本格的アニメーションをふんだんに盛り込んだスペースファンタジー!!
ヴァルツェル
シュミレーションアドヴェンチャー・ゲーム
JASTSOUND
定価8,800円
音質明瞭度がアップ新機種誕生
JASTSOUND Plus
ジャストサウンドをバージョンアップ
CPU（Z80）を内蔵することにより対応パソコンとのマルチタスクが可能。
ジャストサウンドともデータコンパチブル。
パソコン間では、RS232C／セントロニクスどちらでもデータ入力が実現。
（セントロニクス仕様）19,800円
（RS232C, セントロニクス仕様）24,800円
JASTSOUND II
ジャストサウンド専用音声解析アナライザー
ジャストサウンドIIにより、人間を始め動物たちの音声データを自由に製作。（ジャストサウンドプラス内蔵）
34,800円
JASTSOUND SE
ジャストサウンド専用音声認識装置
ジャストサウンド・シリーズの決定版
マイクに向かって音声を入れるだけでOK。キーボードは不要。
パソコン間では、RS232Cによって接続。（ジャストサウンドプラス内蔵）
34,800円
ジャストサウンドプラス仕様のアプリケーションソフト（デジタルシンセサイザー＝ジャストサウンドプラス対応・デジタルオシロスコープ＝ジャストサウンド2対応）等を続々開発　発売予定
ジャストサウンド
彼女たちの声がナマで聞けるぞ!!
合成装置（ケーブル付き
各機種によってケーブルが異なります。この音声合成装置の使用できるソフトに
JASTSOUND のマークがついています。
全国各地へ通信販売
方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7
YMTビル3F
☎03（706）9766
FAX03（706）9761
銀行振込口座　三井銀行経堂支店普52528
株式会社ジャスト
JAST

殺しのドレス

サスペンスエキゾチカ 全裸連続殺人事件
あたり前の事件が許せない!!

PC8801版(3枚組)
12月8日
発売!!



——— 何処にでもある小さな町の公園で、若い女性の全裸死体が発見された。暴行され、首を絞められ殺されたあげく、不思議な事に右手の小指が根元から切り取られていた…。時は現代。もし君の回りの友達が次々と殺されてしまったら…、そして君の愛する彼女がもし狂気に満ちた犯人の手に落ちてしまったら…。しだいに解き明かされる事件の真相、意外な事実。そして犯人の真の動機とは?

主な登場人物(9名)にあなたの好きな名前をつけられます。

- 多彩な登場人物(総勢30名)
- FM音源を駆使したBGM(88のみ)場面の状況に応じて変わります。
- コマンド選択式、抜群の操作性
- 迫力のグラフィック、総画面数120画面!!
- 随所に挿入された高速アニメーション
- 膨大なメッセージ メッセージだけでディスク1枚使用

ロールプレイングゲームの世界では常識である、複数のキャラクタのネーミングをアドベンチャーゲームの世界で実現しました。これで主人公であるあなたはもちろん彼女の名前や友達の名前でゲームのシナリオが進行します。友達を主人公にしてあなたが傍役にまわってもおもしろいかもしれません。
また主な登場人物以外にも3人だけ名前をつける事ができます。ただし、その名前がゲーム中の誰であるのか、いつ、どこで登場するかは実際にゲームが進行しませんとわかりません。



適応機種 / 商品名	PC8801 SR FR MR FH MH	PC9801 2DD	PC9801 2HD	MSX 2	定 価
殺しのドレス	12/8	'88 1月予定		未 定	¥6,800
リップスティック	◎	◎	◎	11/21	¥3,000
ふぇありぃてぃる	◎	◎	◎	11/21	¥7,800
ほっと・MILK	◎	◎	◎	11/21	¥7,800
麗 奈	◎			未 定	¥4,800
女性心理学入門	◎	◎	◎	11/21	¥5,800

日付……発売予定日　◎……好評発売中　※……88VAはファンクションキーが表示されたままですがゲームは正常に作動します。

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合……商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。

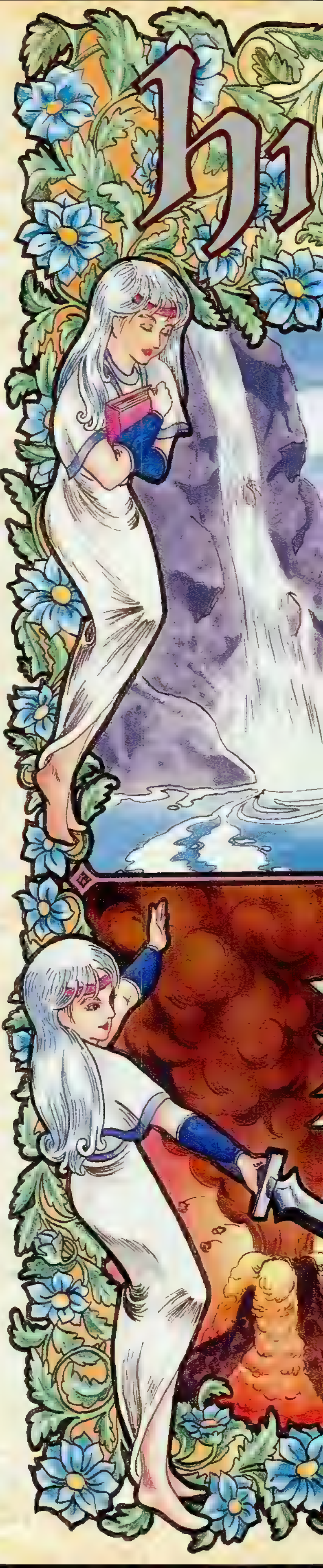
●郵便振替の場合……郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574フェアリーテールまでお申し込みください。

販売・企画・制作

フェアリーテール
Fairytale
東京都文京区千駄木3-50-15 三幸ビル2F
Phone. 03(200)9834

株式会社ジャスト
JAST
東京都世田谷区宮坂3-10-7
TEL. 03-706-9766(代)


4つの物語が現実から
幻想へと飛翔する。
Time





HEART SOFT

肉体を持たぬ一つの精神体があった。
長い間、空間を漂い続けた精神体は一つの世界にたどり着いた。
「ハイバーニア」は「風・火・水・地」の4つの力が支配する世界。平たい皿のような形をした巨大なる「大地」。2つの月が、そして太陽がその周囲をかけ巡る。「ハイバーニア」は魔術や精霊といった神秘的なものが存在する聖地。そこには様々な人々が生活をしている。
「ハイバーニア」にたどり着いた精神体に異変が起こった。精神体は「ハイバーニア」の支配する4つの力によって、4つに引き裂かれてしまったのだ。精神体はその姿を再び回復するため、4人の民の助けを借りることにした。風の民、火の民、水の民、地の民に……。
4つに分裂した精神体は4人の民の潜在意識へと入り込み、個々の資質を糧に、その姿を回復させようと試みた。そして、それは4人を冒険へと旅立たせるのであった。
4人が冒険により得る経験はなにを意味するのか？　精神体は4人の民に何を求めているのだろうか？

水の民　地の民



火の民　風の民

ハイバーニア

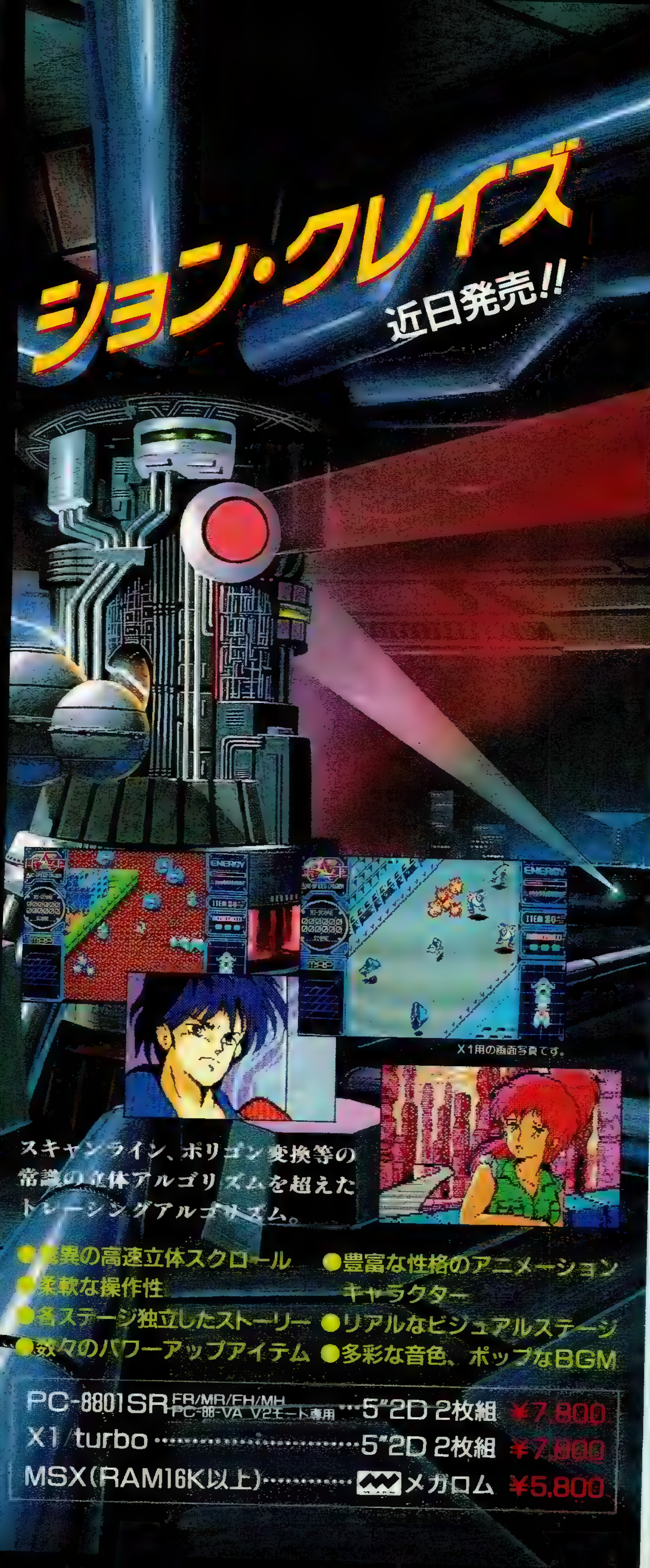
- 四季により変化するマップ
- マップ数約106,000HEX
- 地形の種類約150
- アイテム数約130
- 4つに分かれたステージ
- 12のパラメータ
- 4つのゲームシナリオ
- 時間、季節や環境に対する変化
- FM音源対の音楽約50曲
- ファンクションキーとテンキーによる簡単操作
- イベントに対する柔軟性

PC-8801SR以降（V2モード使用）
5"2D大容量490Kフォーマット2枚組　定価8,800円
PC-9801シリーズ ……………………予価8,800円
X1シリーズ ……………………………移殖決定

ハート電子産業㈱
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F　TEL045-461-6071㈹

〈通信販売〉 通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。　※送料サービス


CRAZE
スクランブルムーブメントアク
3Dシューティング
第2弾
前作「VAXOL」を凌ぐスケール、スピード、ストーリー、リアル性。
そして縦横無尽に走り回る敵キャラ、各面に出現する巨大ボスキャラ。
高鳴る鼓動、恐怖、そして秘められた謎。
パソコン3Dアクションゲーム再始動!!
遠く昔、核戦争が起こり人々は、地下世界ににげ込んだ。
時が経ち、人々の間には階級が生まれ、一部の人々の手
により巨大なコンピュータ世界がつくり上げられた。そ
して人々は、そのコンピュータに支配されるまでになっ
ていた。そんな中、スーパーバイクをあやつる1人の男
がいた。
その名は "CRAZE"!そう走る狂気と……。
3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、
その中を走りぬけるスーパーバイク。
さあ君はコンピュータに打ち勝つことができるか!?
HEART SOFT



ション・クレイズ
近日発売!!
X1用の画面写真です。
スキャンライン、ポリゴン変換等の
常識の立体アルゴリズムを超えた
トレーシングアルゴリズム。
●驚異の高速立体スクロール
●柔軟な操作性
●各ステージ独立したストーリー
●数々のパワーアップアイテム
●豊富な性格のアニメーションキャラクター
●リアルなビジュアルステージ
●多彩な音色、ポップなBGM
PC-8801SR FR/MR/FH/MH PC-88-VA V2モード専用…5"2D 2枚組 ¥7,800
X1/turbo……5"2D 2枚組
MSX(RAM16K以上)……メガロム ¥5,800



HEAVY ARMED STORMING VEHICLE
VAXOL
ヴァクソル
3Dシューティング新世代
フルカラー、フルアニメーション。
完全三次元座標変換の3D画面、24,000コマで
迫る新世代シューティングゲーム『VAXOL』
好評発売中!
PC-8801SR/FR/MR/FH/MH/88VA
V2モード専用 5"2D 2枚組 ¥7,800
MSX RAM16K MSX1MROM ¥6,800
MSXはアスキーの商標です。
ハート電子産業㈱
〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F TEL.045-461-6071㈹
〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・プロテクト作制 移殖者募集アルバイト可
〈通信販売〉 ※送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。

王子ビンビン物語

それから白書

●王子朝

●方言で話す街

●お買物はナインイレブン

●お前は、ばくりバァバァー。

●赤ずきんは、ケ○シロウだった!?。

●セクシーな、シンデレラにドキッ!

●ここは、武器屋『ゴレゴ13堂』。

●レゲエのおじさん悪臭攻撃。

●2D、3Dの迷い道。

●空飛ぶオカマ『ピーターパン』。

●モーゼの十戒石は海を裂く。

●『出かける時は忘れてる』アフリカン・エキスプレスカード。

●水晶の壺が解き明かす人魚姫の真実とは?。

●笑っては済まない感動のエンディング!。







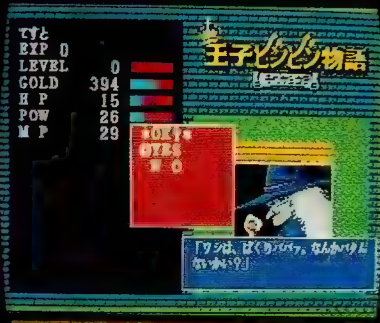
会話のおもしろさピカイチのR.P.G.だ!!

なめたらあかんちゃ、この書(ソフト)を開いたとたん、お前はもう止まらネェーヨ。そりゃあそうだ、すぎゃあーおもろいストーリー展開、美しく可愛いグラフィックス、ちょこっとH(エッチ)な所もあり、「その気」にさせる音楽も最高ョ!100以上のキャラなんてあたぼーョ、それにデータアクセスは、超高速ときたもんだ　まちがいナシ、笑撃の勘動ソフト!!

EAST CUBE

もしもし

紀伊国屋王国の王子は、女グセの悪い『浮気者』。
お妃の『白雪姫』が怒って城出してしまった。
さあ大変、王子は姫を探して連れ帰る迄、
王国に入れず三千里の旅を始めたのだ……



▲ばくりババァー登場!



▲俺の名は、ゴレゴ13。後ろに立つな!つうーのに!



禁断の書(ソフト) 12月14日公開

発売
- PC8801MKⅡSR/FR/MR/TR/FH/MH/VA 5"2D
- FM-7/NEW7 5"2D
- FM-77/AV 3.5"2D
- X-1シリーズ 5"2D

近日発売
- PC9801シリーズ 5"2DD・5"2HD (漢字ROMと400ラインCRT必要)(XA/XLでは動作しません)
- MSX2専用 3.5"2DD

定価 各7,800円

イースト キューブ™
東峰通商株式会社 EC事業部
〒065 札幌市東区北22条東7丁目
PHONE 011-711-7709

■ファミコン化決定!

通信販売OK!! 郵便番号、住所、氏名、TEL、品名、機種名を明記の上、現金書留で、直接当社へご注文ください。(送料サービス)

〒105 東京都港区西新橋1-1-3 東京桜田ビル５F　ELECTRONIC ARTS®

ファンタジーゲームとロールプレイングゲーム

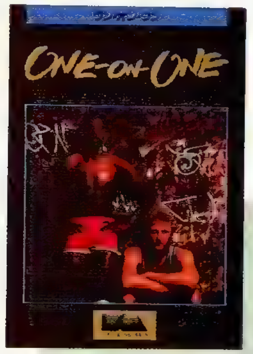
NEC9801/8801ユーザーに贈る

知能派人間のための知能派ゲーム！　単にエイリアンをやっつけて済むようなゲームではなく、頭脳明せきな分析力と理性でじっくりと考えこまないと先に進めないシロモノ。それでいて手に汗握るほどエキサイティング。続編も続々登場予定です。



ワールドツアー・ゴルフ　7,800円

セント・アンドリュース、オーガスタ・ナショナル、ペブル・ビーチなど世界の名門ゴルフコースの24コースにトライ！ 芝の香りが鼻をくすぐり、風が心地よく頬をなでる。コンストラクション・セットで自分だけのコースづくりもOK。



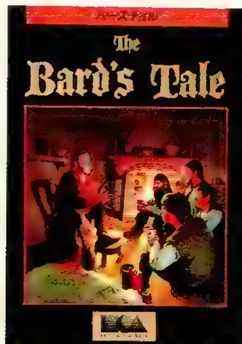
ワン・オン・ワン　7,800円

スポーツゲームの決定版！ 君のバスケの技を、ジュリアス・アービング(Dr.J)やラリー・バード――つまりバスケ史上最強の男たちを相手に競ってみよう。スタンドからの声援も割れんばかりだ！



上級 フライト・トレーナー　9,800円

Bell X-1機で音速の壁を破った世界有数のテストパイロット、チャック・イェーガーによるプライベート飛行特訓！(人並はずれたイェーガーの人生記録〝Right Stuff〟という映画を見た人は知ってるね)。1920年のクラシック機、ソプウィズ・キャメルからBell X-1そして現代の超音速機など14機を縦横に乗り回せ！



バーズテイル　7,800円

最新のロールプレイングの地下牢ゲームだ。魔術師と力を合わせて地下牢深く潜入し、モンスターどもを見つけ出せ！ ファンタジーに満ちた息をのむほどの世界がここに展開する。



スカイフォックス　近日発売

ジェット戦闘機の窓やレーダースクリーンに現れる敵の機影や戦車を攻撃！ コンマ1秒を争うすさまじい戦いが繰り広げられる。

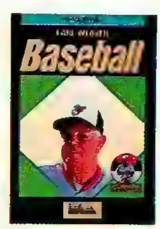
7,800円



スターフライト　近日発売

ロマン溢れる宇宙の旅〝スペース・オデッセイ〟をシミュレーションで初体験。息をのむような素晴らしい画面にもう釘付けだ。星座表と暗号コード付き。

9,800円



ベースボール　近日発売

アメリカで屈指の名監督、アール・ウィーバーを相手に野球の特訓。天気の日はグランドで練習、雨の日はこのゲームでキマリ。実戦さながらの迫力！

9,800円

Tシャツプレゼント実施中!!

官製ハガキに●氏名●年齢●職業●住所●電話番号●使用PC機種●お持ちのPCゲームを明記の上、エレクトロニック・アーツまでお送り下さい。抽選で500名様にオリジナルTシャツを贈ります。

宛先：〒105 東京都港区西新橋1-1-3
東京桜田ビル５F
エレクトロニック・アーツTシャツプレゼント係
期間：昭和63年１月15日迄（当日消印有効）





♥♥♥ロマンチックロールプレイ&セクシーアドベンチャー♥♥♥

TWILIGHT ZONE

PC-88、FM7/5D、
FM77、X-1/D(各2枚組)
PC-98(1枚組)
各6,800円

美しき獲物たち PARTII



PC-98、PC-88、FM7/77
X-1D、FM5D
各4,000円

美しき獲物たち



X-1/D、X-1/T
PC-98、PC-88
FM-77/3.5、FM/5D、FM/I
各4,000円

GREAT グレイト ※通信販売可(送料無料)現金書留で下記までお申し込みください。
〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26池永ビル ☎(06)561-2211


マイクロネット
Micronet co., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370
CAUTION!!
NEO STRATEGIC SIMULATION
STORM
2115年、地球軍の宇宙における拠点「MOON・BASE」は、
吹き荒れる磁気嵐のために孤立状態に陥いっていた。
そして、ようやく嵐が静まった時、彼らは、巨大な軍事力
を持った異星人たちが支配する星系に基地ごと次元転移し
ていたのだった! いったいなぜ?
状況もわからぬままに、戦いにまきこまれた「MOON・
BASE」は無事、太陽系に帰れるのだろうか?
○シミュレーション、ロールプレーイング、今、カテゴリ
ーを越えて、まったく新しいお面白さの誕生!
○40種類を越える、オリジナルデザインの3Dモデルによ
るスーパーリアルな画像とり込み映像!
○シミュレーションにありがちな複雑な操作を省きながら
ロールプレーイングをしのぐ雄大な展開を実現!
ディスク(2枚組み) MF-203009 X1版 5"2D ……………… 7,800円
※TURBO以外のX1シリーズの方は、漢字ROMが必要です。
麻雀狂時代
SPECIAL
ディスク(2枚組) MF-203008 X1版 5"2D ……………… 6,800 YEN!
マイクロネットの総力を集結し、作られたこのゲー
ムは、麻雀をきわめたい人もカルークHしたい人も
真実、遊びの幸せ君になれるでしょう。


MEGA ROM
namcot
MSX2用ゲーム第1弾！
ドラゴンバスター
龍戦士伝説がMSXになった!!
クロービスよ、セリアを救え
DragonBuster
ドラゴンバスター
MSX2専用ROMカートリッジ
12月下旬新発売　¥5,800
FM77AV用ドラゴンバスター3.5インチFD版(¥6,000)
X-1用ドラゴンバスター5インチFD版(¥6,200)
は電波新聞社より好評発売中!!
「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2－8－5
©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED
● MSXマークはアスキーの商標です。





コムサイトが創る超空間(ハイパースペース)

エレクトリックワールドで繰り返されるはてしなき戦闘。ビームが空間を裂き、ミサイルの雨がバトルタンクを襲う。熱い闘いは冷静なプログラムによって創られる。It's brains war!



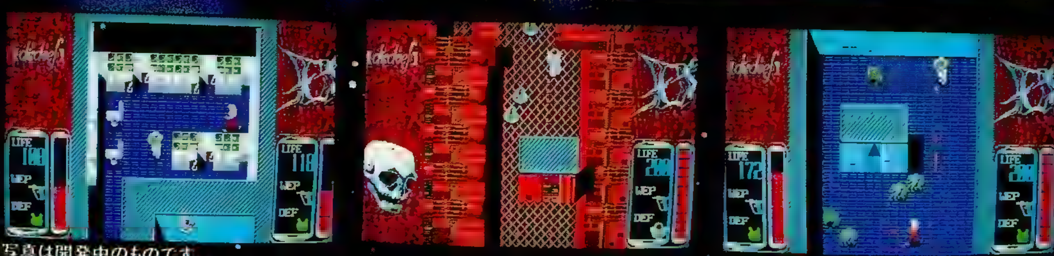
BASICに似た専用言語を使用しプログラムを作成。バトルタンクはプログラムに従い敵を探知、判断、攻撃する。画面は臨場感を盛り上げるフルカラー3Dソリッド。
対戦モードは対コンピュータ戦と対ユーザー戦の2モード。
別売の通信ソフトにより、電話回線およびパケット通信を使って遠隔地のユーザーと対戦する事ができる。

絶賛発売中
PC-8801mkIISR以上(VA可) 2ドライブ専用　5"2D2枚組 6,800円
※この製品はBASICの基本命令を理解できる方を対象としています。

応募期間:62年12月1日~63年1月15日(当日消印有効)
応募方法:郵送……バトルプログラムを1本のみセーブしたディスクを郵送にてお送り下さい。原則としてディスクは返却できませんが、返送を希望される方は、返信用の封筒に切手を貼り、住所を明記したものを同封してください。ディスク1枚に1本のプログラムとなっていれば1人で何枚応募されてもかまいません。
通信……COMSIGHT通信ソフトをお持ちの方は電話回線でテクノソフトホストステーションにアクセスしてください。詳細は通信ソフトの説明書をお読みください。
応募資格:COMSIGHTに添付のアンケートハガキが弊社へ到着した方のみトーナメント参加の資格があります。ハガキを紛失されないよう購入後はすみやかに当社宛お送りください。
審査方法:応募された全バトルタンクで予選を行い、10台が選ばれます。予選を通過した10台のバトルタンクが総当たり戦を行い、その結果、勝率が最も高かったバトルタンクが優勝となります。
発　　表:63年4月発売の当社雑誌広告
備　　考:応募されたバトルプログラムは公開ソフトとして扱われ、雑誌などに掲載されることがあります。入賞者には賞品が用意されています。
質問宛先:本トーナメントに関するお問い合わせは、返信用の封筒に60円切手を貼り住所を明記したものを同封し、当社「コムサイトバトルトーナメント質問係」まで郵便でお寄せ下さい。

登　　場

漆黒の宇宙空間を航行する一隻の恒星間大型輸送船。主人公は突然コールドスリープから目覚めさせられ、エイリアンの襲撃をうける! 激烈な戦闘の果てに知る真実とは!
　高機能2人同時プレイ、高速フルカラースクロール、サウンドエフェクト＆BGM等、　数々の装備に身を固めた「D」発動開始!



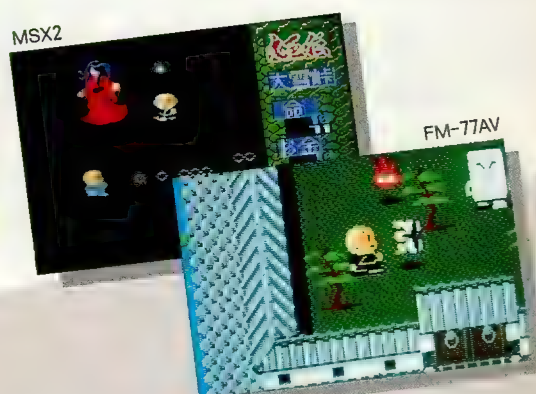
写真は開発中のものです

新発売
PC-8801mkIISR以上(VA可)　5"2D2枚組
X1/turbo、PC98シリーズ、MSX2順次発売予定
定価7,800円



MSX2

2人同時プレイ & ハードアクション



MSX2　FM-77AV

ACT. RPG

九玉伝
KU GYOKU DEN

アクションロールプレイング驚異の2人同時プレイを実現。1000画面以上の広大なマップと約50種類の妖怪、そして数々の仕掛、高速スクロール、マルチウィンドウ、オリジナルBGM5曲等々、アクションRPGならではの魅力あふれるゲームです。

好評発売中!

機種	価格
FM77AV/20/40	3.5"2D 2枚組 7,800円
PC-8801mkIISR 以上(VA不可)	5"2D 2枚組 7,800円
X1(要G-RAM)/turbo(FM音源ボード対応)	5"2D 2枚組 7,800円※1
PC-9801F/VF/VM/VX/U2/UV2(FM音源ボード対応)	3.5",5"2DD 7,800円
PC-9801M/VM/VX(FM音源ボード対応)	5"2HD 7,800円
MSX2(VRAM128k、RAM64k)	3.5"2DD 7,800円

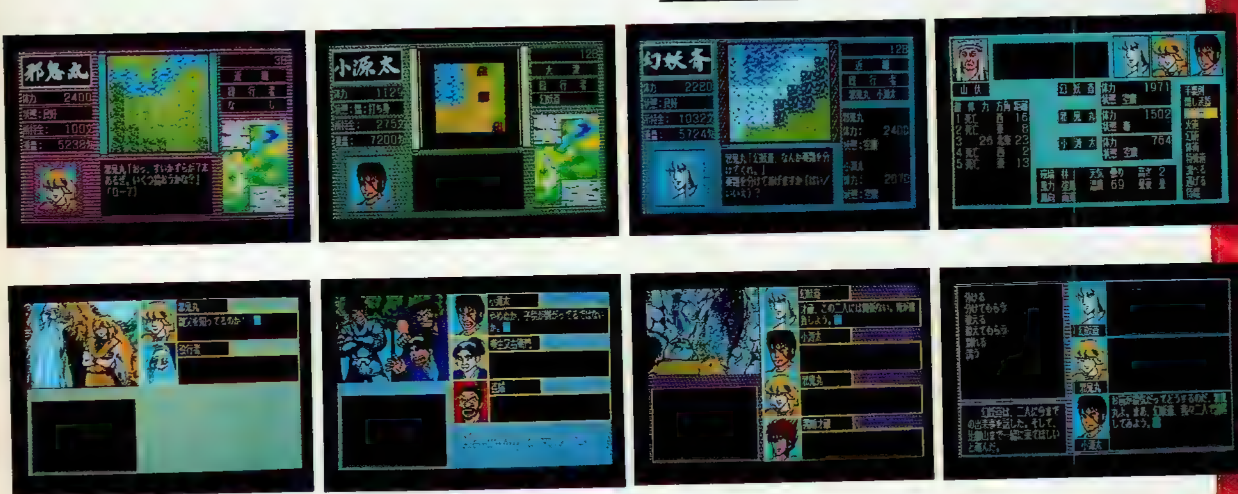
※1.ターボ以外で2人同時にプレイを行う場合、2トリガージョイスティックが1本必要です。
※一度でも2HD、2DDドライブでゲームを行うと、2Dドライブでは動作しなくなります。同じ種類のみ動作いたしますので御注意ください。

株式会社テクノソフト　〒857 佐世保市福石町4-14 Phone.0956-33-5555

●お近くの有名ショップでお求めください。ショップにない時は、当社宛現金書留にて品名、機種名、住所、氏名、記入の上お送り下さい。送料はサービス致します。

噂のブレイングレイ
進撃開始!!

ぬけにんでんせつ
抜忍伝説
翼をもった男達



★今冬、ゲームの常識は完全に打ち破られる!!

シミュレーション・ロールプレイング・アドベンチャー、その全てのジャンルを超越したアバンダント・ゲームが誕生する。
空前絶後の2000KBに迫る大容量は、ついに新しい時代を築きあげた…。

- オープニング・グラフィック……114枚
- イベント・グラフィック……180枚
- キャラクター・グラフィック……190枚
- オリジナルBGM……67曲
- 物の作り方、忍術etc.……55種類
- 忍び武器、忍び道具etc.……112種類
- ゲーム・MAP……42箇所
- メッセージ・データ量……50,000語以上
- 登場キャラクター数……53名
- 敵キャラクター数……75名
- イベント数……51箇所
- 隠しコマンド、隠し処理……多数



さらに噂を呼ぶ
抜忍伝説 3つの特徴
2Dディスク1枚を目一杯使った驚異のオープニング!
通常のストーリー・ゲームでマニュアルなどに記されているゲーム開始前のプロローグ・ストーリーをディスクに収録。しかもこのプロローグ部分だけで、使われているグラフィックは114枚。BGMは15曲。さらに、ストップモード、自動進行モード、早送りや巻戻しなどの機能まであり、気分はもうビデオ感覚! アニメ処理も随所に見られる壮大なプロローグを心ゆくまで味わって下さい。もちろん、このプロローグを見ないでもゲームはできますので、ご安心を。
他に類を見ない新システムを多数採用!
まず、何といっても凄いのが、3つのストーリーが交差するクロスオーバー・タイプの実現。3人の主人公の中から自分の遊びたいキャラクターを選択すれば、各々のストーリーが始まります。もちろん、どのキャラクターから始めようが、3人同時に遊ぼうがそれは自由。そこには、今まで体験したことのない世界が待っています。また、通常のゲーム形態においては、ロールプレイング・タイプのMAP上で物を作ったり、重量に合せて行動したりと、シミュレーションの新しい方向性を生み出しました。さらに、パーティー行動時は、同行者はAIが担当。もう、パーティー全員を操作するようなわずらわしさはなく、より現実的になっています。
超一級のスタッフが総力を結集!
ブレイン・グレイという会社名を耳にするのは、皆さん、この作品が初めてだと思いますが、ブレイン・グレイに集まった人間達は一線級の実力派。今なお売れ続ける某大ヒット・ゲームのメイン・プログラマーや企画スタッフ、イラストレーター、映画業界の人間、ミュージシャン、劇団員など、いずれもその道のプロで活躍していた連中ばかり。しかも、プログラマー、企画、グラフィックなどのパートを、さらに細分化し、各々をチーム化する徹底さ。グラフィックを例にとると、5人のライターがキャラクター毎に担当して描き分けを行うという、念の入れよう。
とにかく、このゲームをプレイするまでは、ゲーム業界の行方はわからない!!
◆PC8801SRシリーズ
好評発売中!
価格 9,800円
◆X1シリーズ
12月16日発売予定
◆PC9801シリーズ
12月16日発売予定
価格 各9,800円
◆FM-7/77、MSX2も
開発中!
ブレイングレイ
資料請求券
ログイン
1月号

ARTDINK

まーるく納まらない楽しさです。



ミステリアスでありながら、どこかメルヘンチック。
そしてなによりも溢れるスリル感。
未体験の興奮が頭脳を刺激する。
限られた時間。時限爆弾の処理。
ロボット教育。エネルギーの補充。
心地よい緊張感が生まれる。
邪魔者からの退避。障害物の撤去。
闇の世界の存在。ロボットの操作不能。
スリリングな内容であなたに迫る。
自己学習型ロボットシミュレーションゲーム
「ハウ・メニ・ロボット」新発売。

新発売

本格的SFシミュレーションゲーム

地球防衛軍

戦闘機の設計から始まり、戦術・戦略をインプット
太陽系惑星を舞台に、侵略者を迎え撃つ
スリリングな未来的感覚ゲーム

- PC-9800シリーズ　9,500円
  ※PC-9801及びPC-9801Uでは作動しません
- PC-8800シリーズ　7,800円
  ※PC-8801mkII SR以上
- X-1turboシリーズ　7,800円



自己学習型ロボットシミュレーションゲーム

ハウ・メニ・ロボット

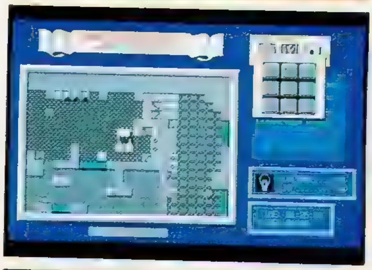
ロボットエデュケーターはあなただ！

このゲームの特長は、ロボットが操作されることによって行動パターン（前後左右の移動・物の持ち運びなど）を記憶。状況に合わせてロボット自らが行動をシミュレートし、自動的に行動するようになることです。あらゆる動作をあなたが教え込み、状況にマッチした行動ができるようになれば、障壁をかわすことや障害物を取り除くことができ、時限爆弾の処理もスムーズになります。



ミステリアスな闇の世界が胸を弾ませる。

ロボットのエネルギー補充は、光があたる位置でロボットを停止すれば充電できますが、このゲームには光のまったくあたらない闇の世界が存在します。ここではエネルギーの補充が困難になるだけでなく、ロボットの操作も一部不可能になります。エネルギーが切れるまでに、闇の世界から脱出できないと大変です。「ランプ」の設置によりできる限り闇の世界をなくするか、ロボットが自ら脱出できるよう十分教育しておく必要があります。

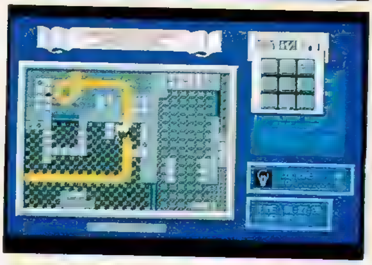


ロボットの行く手を阻む邪魔者とは？

光をエネルギーとするロボットが、細心の注意を払わなければならないのが、エネルギーを吸いとる「トリプルE」の存在です。闇の世界を浮遊するこのロボットの天敵は、ロボットにふれると大量のエネルギーを奪い取りますから、うまく退避してください。その他にも、ロボットの行く手を封鎖する障害物「ポッド」があります。これはロボットが撤去することができ、うまく利用すれば「トリプルE」を閉じ込める材料にもなります。

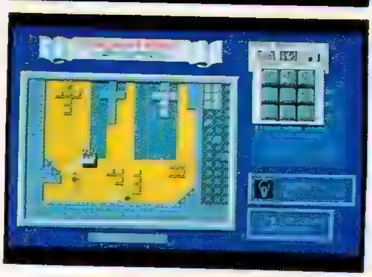
エネルギー切れ・タイムオーバーはゲームセット

ロボットのエネルギー切れを防ぐために、「ランプ」、それを点灯するための「バッテリ」光を反射させるための「リフレクタ」が用意されています。それらをうまく配置し、光を効率的に利用することが大きなポイントになります。制限時間内に時限爆弾を爆弾処理装置に収納すれば、そのマップでのあなたの勝利を意味し、逆にロボットのエネルギーが切れたり、制限時間をオーバーするとあなたの負けとなります。



PC-9800シリーズ

PC-9801E/F/M/VF/VM/UV/VX/UX
(PC-9801, PC-9801Uは除く)
5"2DD 5"2HD 3.5"2HD
必要メモリ384KB FM音源対応 ¥9,500



PC-8800シリーズ 12月発売予定

PC-8801mkII SR/FR/TR/MR
PC-8801FH/MH/FA/MA
PC-88VA
5"2D ¥7,800

本格的鉄道シミュレーションゲーム

A列車で行こう

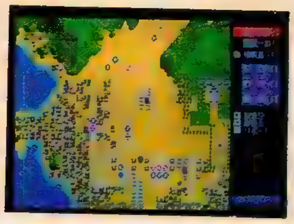
会社経営と鉄道シミュレーションをリンク
アーリーアメリカンを感じさせる
リアリティ溢れるNEWタイプのゲーム

- ●PC-8800シリーズ 7,800円
- ●X-1turboシリーズ 7,800円
- ●MZ-2500シリーズ 7,800円
- ●FM7/NEW7/77/77AVシリーズ 7,800円

A列車で行こう
A列車で行こうFMR

16ビット対応版の「A列車で行こう」は
レールを引く荒野のマップが3種類と豊富
湧き上がる臨場感をお楽しみに

- ●PC-9800シリーズ 9,500円
- ●FMR-50/60 9,500円
新発売 ※FMR60は16ドット表示カードが必要です



ARTDINK 株式会社 アートディンク
〒275 習志野市津田沼2-11-20 TEL 0474-77-7541

お求めは、お近くのパソコンショップ、
または現金書留にて （送料サービス）

天女伝説

ドリイミーアドベンチャー　DISK3枚組

ナゾの黒メガネの男から、いいわたされた今回のきみの使命は………。
各地にちらばる天女の血を引く美少女たち、彼女たちの体に、浮き上る文字、そのナゾを解けば天女があらわれるという。
捜査を開始したあなたは、まもなく近くの学校に美人の女の子が通っていることを知る。はたしてその女の子は、天女一族の血を引いているのだろうか???

新登場

好評発売中!!

●PC-8800	5"2D(ディスク3枚組)
●FM-7 NEW7	5"2D(ディスク3枚組)
●FM-77 AV 40/20	3.5"2D(ディスク3枚組)
●X-1シリーズ	5"2D(ディスク3枚組)
●PC-9801F VF VM	5"2DD(ディスク2枚組)
●PC-9801U UV2	3.5"2DD(ディスク2枚組)

2ドライブ使用 ……………………… 各¥7,800



美少女アドベンチャー

LOVE CHASER



財閥の娘、加藤かずこは、父親の政略結婚を阻止するために挙式当日、以前からの計画である狂言誘拐を実行した。
計画を請負ったのは５人の美少女。
だが、かずこの知らないうちに狂言誘拐は本物の誘拐事件へと……父親は犯人の要求通り、自分の宝であるダイヤを渡す。だが娘は戻らない。数日後、犯人から身代金の要求が……
父親は事の発端が狂言誘拐だけに、警察へは知らせずに探偵社へ依頼した。
年老いた探偵はヘボ弟子に調査を委せるが…
ヘボ弟子と君は果してダイヤを奪い返し、無事にかずこさんを救いだせるか否か？

PC-9801F/DF/VM	5"2DD
PC-9801U/UV2	3.5"2DD
PC-8800シリーズ	5"2D
FM-7/NEW7	5"2D
FM-77/AV/40/20	3.5"2D
X1シリーズ	5"2D
MSX2	3.5"2DD

(メインPAM64K、VPAM128K)

ディスク2枚組　各¥6,800

摩訶不思議アドベンチャー

MSX2 3.5"2DD新発売

Little PRINCESS





ぽかぽか晴れたある日曜日……とっても可愛い彼女の美樹ちゃんと、楽しく公園でデートをしていたんだ。でも不幸な出来事は突然やってきた……。
突然空が曇ったかと思うと、黒いマントをはおった変なおじさんが現われ、彼女をさらっていってしまったんだ！
慌ててあとを追いかけると、おじさんは穴の中に消えていったんだ……。そして同じようにその穴に飛びこんでみると、そこには美しく不思議な世界がひろがっていたんだ。ここはどこなんだろう……彼女はどこに消えちゃったんだろう……。愉快痛快ちょっぴりHなアドベンチャー！

MSX2
3.5"2DD ¥4,800
メインRAM 64K
VRAM 128K

好評発売中

Power UPして登場！

「Hello！麻衣子」

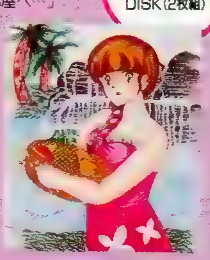
限定版

渡瀬麻衣子特集号—新発売!!

豪華カラーポスター付
B5版(50頁)プラスDISK(2枚組)

〈DISK〉

- ●ショートアドベンチャー「ようこそ麻衣子の部屋へ」
- ●麻衣子水着ファッションショー
- ●グラフィック４コマ漫画「がんばれ麻衣子ちゃん」
- ●麻衣子のグラフィック絵日記



MSX2 新発売!!

PC-8801 mkII SR MR FR	(5"2D)	
PC-9801F VF VM	(5"2DD)	
FM7 NEW7	(5"2D)	
X1シリーズ	(5"2D)	各¥4,800
FM77/AV/40,20	(3.5"2D)	
PC-9801U UV2	(3.5"2DD)	各¥5,300
MSX2	(3.5"2DD)	¥5,300

ZETA5号・4号 好評発売中!!

募　集　中

株式会社チャンピオンソフトでは、数多くのゲームソフトを送り出し、ユーザーの皆様のご期待に応えてまいりました。これからも楽しさいっぱいのソフト供給の為、次のジャンルのアイデアを募集します。どなたでもお気軽にご応募ください。

- ●ゲームアイデア
- ●ゲームシナリオ
- ●ゲームサウンド

詳細お問い合わせは下記まで
株式会社チャンピオンソフト　開発室
TEL 06-365-9900

●お求めは、お近くのマイコンショップまたは、チャンピオンソフト販売(株)通販部宛に品名と機種、氏名、住所、電話番号を記入の上、現金書留にてお送り下さい。(送料は無料サービス)

制作　株式会社チャンピオンソフト
〒530 大阪市北区西天満６丁目１番12号 瑞穂ビル TEL.(06)365-9900

発売元　チャンピオンソフト販売株式会社
本社・通販部　〒657 神戸市灘区篠原北町1-5-13 TEL.(078)801-2727

グラフィックアニメーションマスター

Actor

マウス対応(キーボード可)

NEC PC-8801全シリーズ 対応

定価12,800円(5"2D)

フルカラーアニメーションが手軽に楽しめるハッピーなツールが遂に登場!!

さあ、イマジントリップ!!

セル画作成からシナリオまで、アニメーション作りがマウスひとつで自由自在

●君の部屋に解き終わったアドベンチャーゲームはないかな？お気に入りの美少女ゲームはどうかな？〝ACTOR〟を使えばなッなんと(！)好きなグラフィック画面にアニメ処理が出来るんだ。ロパクやウィンクなんかすぐに出来ちゃう

●この〝ACTOR〟は最大16Kバイト、セル最高45枚の大容量バッファを君が自由に設定できるから、メモリの有効利用が出来、セルサイズも3サイズあり、同一ファィル内での混在が可能なんだ。

●この〝ACTOR〟にはセル画作成時に威力を発揮するコマンドが豊富にあり、その機能をフルに使えばどんな複雑なグラフィックでも簡単にセルデータを作成できるんだ。

●もし君がグラフィックツールを持っていれば使い慣れたツールでバッチリ好きな絵を描き〝ACTOR〟でアニメ処理をすればいい。各種グラフィックツールのデータディスクもこの〝ACTOR〟は簡単に読んじゃう「カシコイ奴」なんだ。

●この〝ACTOR〟はフルカラー、秒間30コマ以上の高速処理を実現しているから従来の単色アニメーションやキャラクターアニメーションでは味わえない迫力あるアニメが期待できる。又、グラフィック画面の数ヶ所でフレームロケートをすれば、各フレームを順次動かしたり、同時に動いているようにすることも出来るんだ。

●そしてなんとその作成したアニメーションが専用DOS「α-DOS」上で簡単なBASICコマンドで自由に利用できるんだ。もちろんこの「α-DOS」はN88-BASICとフルコンパチに設計されているから安心だ。

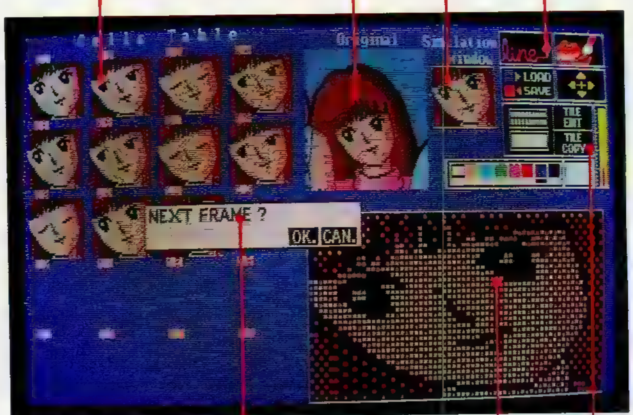
●〝ACTOR〟にはグラフィックの瞬間出力機能などここに載せることが出来なかった機能やユーティリィティがまだまだあるんだ。それにPC-88シリーズでは旧88から最新のVAまで全バージョンに対応している

●セルテーブル
作成したセル1枚1枚を登録。エディット部へのコピーや並べ変えは自由

●オリジナルウィンドウ
アニメーション部と周囲のバランス調整

●シュミレーションウィンドウ
作成したセルによりアニメーションの再生を行いセルの微調整を行う

●セル作成用のアイコン群

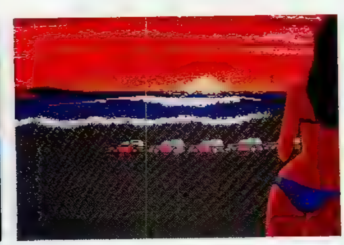


●マルチウィンドウ採用

●メモリーゲージ
ユーザーの設定したメモリー領域の残容量をヴィジュアルに表示

●エディット部
各コマンドを利用し、各セルの作成を行う領域





通信販売のお知らせ

お買い求めはお近くのパソコンショップで通販を御希望の場合は住所・氏名・電話番号商品名・対応機種名明記の上現金書留でユーザースポストまで申し込み下さい。
お急ぎの方はＴＥＬ又はＦＡＸで申し込みの上銀行振込を御利用下さい
宅配便にて翌日（一部地域は翌々日）にお届け致します



新発売
ファンタジー・ロップ
THE ROMANTIC EXITING GAME
●PC-8801/mkⅡ ●PC-8801mkⅡSR/FR/TR/MR/FH/MH/VA
2ドライブ専用 5"2D 3枚組 価格¥6,800
かるいかるいノリでおしゃれに味付されたロマンティックゲーム
会話の進行状況に応じた彼女たちの豊富なリアクション
メッセージに連動したアニメ処理による彼女たちの表情
ねえ、いっしょに遊ぼうヨ!!
洋子(ヨウコ)17才
香津美(カズミ)16才
絵里香(エリカ)15才
裕美(ヒロミ)12才
♡やさしいお姉さんタイプの暁子はおしゃべり上手で聞き上手
♡何でもクイズにしちゃう物知り少女エリカ
♡ちょっと変ったカズミ君は最近星占いや血液型相性診断にこっている
♡好奇心旺盛なヒロミちゃん ネルマッチが大の得意
♡やさしいヨーコちゃんは 好き
「ねこ科」の人募集中!!
スタジオパンサーではスタッフを募集しています。
担当 早川
●いけにえの街
●ロリータバイオレンス
●ファンタジー・ロップ
●アクター
SOFT STUDIO PANTHER
ユーザーズポスト
〒104 東京都中央区京橋郵便局内 私書箱 03号
スタジオパンサー 通販係まで
振込先 三菱銀行 田町東口支店
普 56365
発売元 スタジオパンサー
〒108 東京都港区芝浦2-17-2-502
TEL 03-798-2760 FAX 03-454-8457



バスタード

BASTARD



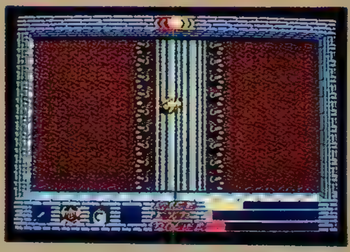
その昔、イリアスの塔では人々が平和にくらしていた。しかし、いつの時代からかモンスター達がすみつき、今ではモンスター達のすみかとなり、人々は誰も近ずこうとしなかった。だが、その塔には、ある伝説があった。それは昔、太陽の神が、悪をほろぼした時に使った剣、"バスタード"がイリアスの塔のどこかにかくされているという事だった。この剣を使えばイリアスの塔にはびこるモンスター達を倒す事が可能である…。この伝説をきき、イリアスへと旅立つ一人の若者がいた。

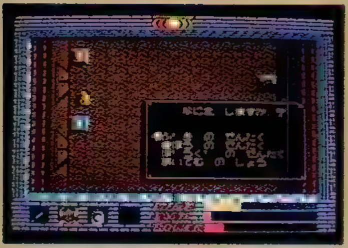
12月11日新発売 MSX2 3.5"ディスク版(V-RAM要128K)¥5,800
12月23日新発売PC-8801SR/FR/MR/FH/MH/VA

アクションR・P・G









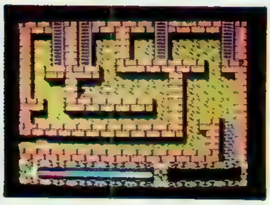


メルヘンっぽいの好き!! 12月24日新発売

ファンタジー・アクションゲーム

Cham Christmas





サンタクロースを信じている、背のちっちゃな少女………チャム。サンタクロースのプレゼントを心まちにしていました。ある雪の夜、不思議議な夢を見ました。それは……「助けてくれチャム/私は子供達にプレゼントを配らなければいけないのだよ/」とサンタクロースが助けをもとめて話しかけてくる夢でした……。その時から、チャムの幻想世界での冒険が始まりました。

MSX2 ●3.5"ディスク版 …………… ¥5,800

★DEEP FOREST	MSX2(要VRAM64K)メガロム	定価 ¥5,800
	FM77AV/40/20(3.5"2D2枚組)	定価 ¥7,800
★末来	MSX2(要VRAM64K)メガロム MSX(要16K RAM)メガロム	定価¥5,800
★スーパートリトーン	MSX2 メガロム	定価¥5,900

●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
●この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。
●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を持ってサポートしています。
●プログラマー募集/Z-80-6809のわかる人どしどしとご連絡ください。



STRATEGIC ROLE PLAYING
魔神宮
ACT1 TIME TELLS NO LIE
究極のR・P・G　遂に新発売!!
〈特徴〉
■MAPはフィールドだけで200×200ダンジョン、町、塔を合わせるとその他400×300の広さになる予定//
■モンスター・登場人物は百数十//
■魔法の種類約50//
■ITEM数　約100//
■キャラクター・パラメータ約70//
■モンスター・パラメータ約35//
■メッセージ数　200以上//
■個人個人の特徴を出すためにFOODの減る量や身長、体重までが各々に異なっている//
■SHOPも各データが多数にあり営業時間が設定されている//
■国産R・P・G最高峰のモンスターデザイン
●X68000(5″2HD2枚組)　発売中
●PC-9801M/VM(5″2HD2枚組)　発売中
●PC-9801U/UV(3.5″2HD2枚組)　発売中
●PC-9801F/VF(5″2DD2枚組)　新発売
●PC-8801VA(5″2HD2枚組)　発売予定
¥7,800
2メガロム搭載・縦方向スクロールスーパーアクションゲーム　絶賛発売中
牙龍王（がりゅうおう）
壮大なストーリーをバックに息もつけない壮絶な戦闘シーンが始まる。高速縦方向スクロールに8方向に撃てる武器を駆使して、幾つもの難関を突破しなければならない。2メガロムに抜群のグラフィックと数々のキャラクターを盛りこんで、堂々の新発売／強敵「牙龍王」を倒すのは君だ//
MSX2　●2メガロム(V-RAM要64K)　¥6,400
〈お　詫　び〉魔神宮、X68000版及びPC-9801版の初回ロット分の一部に不良がありました。販売店、ユーザーの方にご迷惑をかけたことを深くお詫び申し上げます。
〈販売店の方へ〉魔神宮 X68000版のデモディスケットを用意してありますので直接当社までご連絡下さい。
XAIN
株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL (0794)31-7453
資料請求券 ログイン 1月号

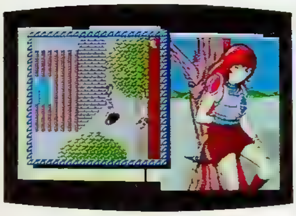
リバイバー

Reviver

REAL TIME ADVENTURE GAME

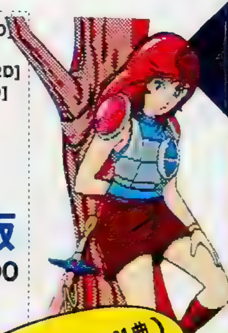
既成の概念を打ち破ったリアルタイムゲーム。

アドベンチャーゲームにスクロール画面を採用し、主人公を自由に移動させることによりあなたはこの世界でのアドベンチャー(冒険)を体験することができます。綿密かつ無理のないストーリーに盛り込まれた数々の謎は、最後まであなたを飽きさせることはないでしょう。世界初のマルチウインドー画面を自由にレイアウトできる機能や、AI(人工知能)の機能をも盛り込むことにより、これまでにない全く新しい感覚のゲームとなりました。ゲームはコマンド選択により進み、簡単なキー操作で楽しめます。





かって邪神サダリアーンは「フィーザート」の世界へ侵略を行った。その時は、どこからともなく現われた一人の勇者によってフィーザートの世界は救われたという。無限の時が流れ、サダリアーンは復活した。再び侵略が始まる――――
時は来たれり、勇者よ今こそ目ざめよ。
悪の野望を打ち砕くのだ／神話と伝説が交錯するファンタスティックな世界で君を待ちうけていたものは、大いなる冒険とミスティックな数々の謎。
そして、宿命的なサダリアーンとの対決。今、時空を超え、新たなる冒険が始まる。





■PC-88SR/FR/MR/FH/MH/VA[5"2D]
■PC-8801/mkⅡ[5"2D]
■X1turbo/X1F/X1G/X1(GRAM)[5"2D]
■FM-7/77/AVシリーズ[5"2D',3.5"2D]
■MZ-2500シリーズ[3.5"2DD]

価　格¥6,800

MSX2版

■3.5"2DD　価格¥6,800

好評発売中!!

FM音源対応(全21曲 オリジナル)
ジョイスティック・マウス対応



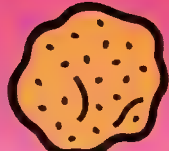
心燃える、



強力なサイコパワーを持つ男。エイゼル・クラウド18歳。IMCのエースハンターである。
そんな彼に連邦大統領よりの指令が下った。
A級のスペシャル・インシデント(特令)である。「正体不明の敵に占拠されたパワープラントタワーを奪回し、その機能を一刻も早く回復せよ。」——このままだとエネルギーを供給している衛星軌道上のブラックホール式エネルギープラントが爆発し、地球は消滅してしまう。地上、地底、そして佳境の宇宙と、6つのエリアに渡り、数多くのロボテックス・アーマーやバイオモンスターが君の行く手を阻む!!
WiBArm
カラー3D迷路のアクションゲーム
ウイバーン
好評発売中!!
●PC-9801F/U/VF/VM/UV[5"、3.5"]●PC-88SR/FR/MR/FH/MH/VA[5"]●X1turbo/X1G/X1F/X1[5"]●FM-77/AV[3.5"]●MZ-2500[3.5"]
熱き冒険。
Arsys
開発 発売元:アルシス ソフトウェア
●〒857●佐世保市松浦町5番13号グリーンビル3F
●☎(0956)22-3881
▶通販のお知らせ/お近くのショップで手に入らない方は、①使用機種名②商品名③住所④お名前⑤電話番号を明記し、現金書留にて弊社へお申し込みください。



ダイナマイトボウルは
みんなの好物
タマゴのように
おいしいゲーム。



いろんなお味を
楽しめる。
トランプエイドは
ガンモドキだ。



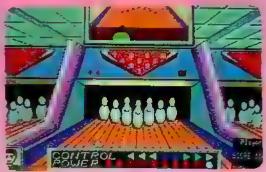
パチコンは
とっても奥が深い。
味わい深い
ハンペンに似ている。

ダイナマイトボウル Dynamite Bowl

PC-8801 PS-3007G ¥5,800

MSX2 絶賛発売中 MSX 来春発売予定
ファミリー コンピュータ™用カセット 絶賛発売中

友達や家族みんなでプレイするのにピッタリ。わざわざボウリング場に行かなくても家ですぐに始められる。まるでなべ料理に活躍する**タマゴ**のような、とっても便利な一本。なんたってピンアクションはコンピュータゲーム初の立体3Dシミュレーション。レーンの状態を推理してフック、スライス、ストレートを駆使する。君の頭脳プレイでさあストライクにチャレンジ！



TRUMP AID

PC-8801mkII SR/MR/FR
PS-3006G ¥5,800

MSX 絶賛発売中

ブラック・ジャック、ポーカー、セブン・ブリッジ、と1本で3種類のゲームが楽しめるとくとくソフト。ニンジン、ゴボウ、ギンナンが入った**ガンモドキ**のように、バラエティー豊かな味を楽しもう。ひとたびスイッチを入れればそこはもうカジノ。PC-8801版ではバカラもプレイできるのだ。



PACHICOM

PC-8801mkII SR/MR/FR
PS-3005G ¥5,800
PC-9801/E/F/VF/VM(2DD)
(Eは漢字ロムが必要です)PS-3004G ¥6,800

MSX 絶賛発売中 X1 絶賛発売中
ファミリー コンピュータ™用カセット 絶賛発売中

なんたって18歳未満大歓迎！休みを利用してじっくり楽しみたい一本。240台のパチンコ台がプログラムされてる奥深さは、つう好みの**ハンペン**。玉を弾くバネの強さやクギのスケールまで本物そっくり。クギの拡大画面を見て好みの台を選択できる本格機能つきだ。



●ゲーム画面は全てPC-8801版のものです。

みんなで囲めば ホットなおいしさ急上昇。



東芝EMIのパソコンソフト
TOEMILAND

■お問い合せは、東芝EMI株式会社・第II営業本部・開発販売2課03(847)1491/第II営業本部・東京営業部03(843)5081/東京第1支店03(844)5805/東京第2支店03(843)3751/第II営業本部・大阪営業部06(376)4131/大阪支店06(376)4961/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251/仙台支店022(227)8211/札幌支店011(241)3713



画面写真は開発中のものです。

the ancient ART of WAR AT SEA

アート・オブ・ウォー

歴史的名将と、知力をかけた戦いが実現する。
本格アクション・ストラテジー・ゲーム!!

[海戦版]



PC-9800シリーズ開発中!!

[アート・オブ・ウォー]



PC-9800シリーズ:E+漢字ROM(5"2DD)/F(5"2DD)M(5"2HD)/U(3.5"2DD)/VF(5"2DD)/VM(5"2DD,5"2HD)/UV(3.5"2HD)/VX(5"2DD,5"2HD)・メモリ256KB以上・2ドライブ・専用高解像度640×400のカラーディスプレイ・バスマウス、シリアルマウス対応

定価9,800円

PC-8800シリーズ:mkⅡSR/FR/MR/TR/FH/MH(5"2D)・2ドライブ・専用高解象度640×200のカラーディスプレイ

定価8,800円

[アート・オブ・ウォーシナリオ集]



PC-9800シリーズ
PC-8801mkⅡSR以降
オリジナル「アート・オブ・ウォー」が必要です。同一機種・同一メディアをお買い求め下さい。

定価4,800円



画面写真は開発中のものです。

アート・オブ・ウォー PC-88VA専用版

12月中旬発売予定乞御期待!

- FM音源による迫力のあるサウンド
- より美しいグラフィック
- スプライトによるスムーズな動き

定価9,800円

Brøderbund Japan
株式会社 ブロダーバンド ジャパン

●この広告に記載された仕様・価格・デザインは1987年12月現在のものであり、将来予告なしに変更することがあります。商品のお求めは、お近くのマイコンショップまたは現金書留・郵便為替・郵便振替(東京6-111804)にて、商品名・機種・メディア名を明記の上、弊社までお申込み下さい。

〒160 東京都新宿区新宿2丁目2-7 新宿KGビル8F TEL(03)341-1131

資料請求券 ログイン・1月号

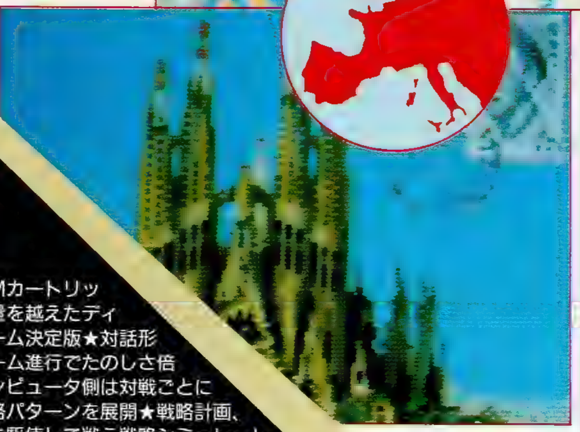
L'Affaire

ラ'フェール

〜失われた時を求めて〜

★256色モードを使用、ヨーロッパ7都市の風景をリアルに表現
★状況にあわせ、サギ師・ギャング・新聞記者などに変装
★スーパーインポーズのサブ画面に地図、人物、持ち物を表現





大追跡！

キミは復讐に燃えた男、レイモンド。
今、無実の罪をはらす旅が始まる…。



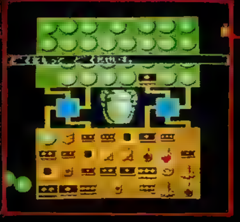
敵総指令部、撃滅せり。

地雷　大将



★ROMカートリッジの容量を越えたディスクゲーム決定版★対話形式のゲーム進行でたのしさ倍増★コンピュータ側は対戦ごとに違う戦略パターンを展開★戦略計画、推理力を駆使して戦う戦略シミュレートゲームの原点

軍人将棋

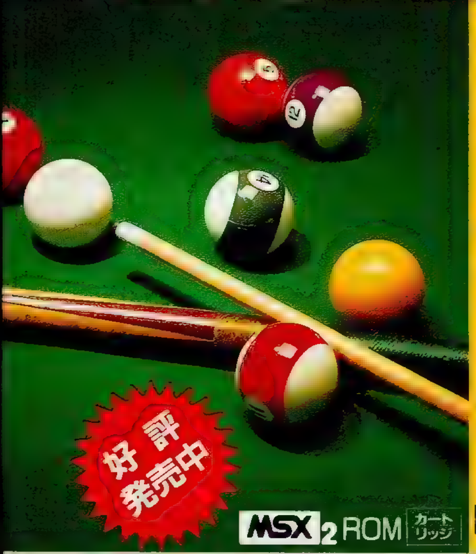




スパイ

12/16発売予定

ラ'フェール	MSX2 フロッピーディスク	3.5吋FD	■定価¥5,800 ■MS-16
軍人将棋	MSX2 フロッピーディスク	3.5吋FD	■定価¥5,800 ■MS-15



好評発売中

トムやポールも相手じゃないぜ！



●実戦的なシミュレーション・ゲームで本格的なプレーをリアルに再現。●横方向から見たサブウィンドを設置、手球の接点を無段階につくことが可能。●ナインボール・ローテーション・四つ球・スヌーカーの選択機能を搭載。●対MSXモードでは、ハード側のレベルを5段階調整可能。●対戦モードは、MSX、1〜4人(スヌーカーは2人)までゲーム可能。

Family Billiards

ファミリー・ビリヤード

MSX2 ROM カートリッジ　メガロム仕様 (VRAM128K以上)　■定価¥5,800　■MS-14

企画・開発・発売元　PACK-IN-VIDEO (株)パック・イン・ビデオ　〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直



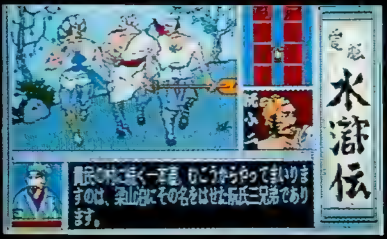
Based on the Jim Henson film.
Labyrinth™
The Computer Game
ラビリンス
魔王の迷宮
好評発売中
魔王ジャレスより
フッフッフッ……諸君！私はジャレス。知っているかね？
このゲームはニュータイプのアドベンチャーゲームで、
なんといってもキャラクターがビシビシと動きまわるのだよ。
それにもっと驚くことに2メガROMという魔力をもっている。
……フッフッフッ
こんなことでまだまだ驚いてはいけない。
ぜひ諸君らも迷い苦しみたまえ。
MSX AUDIO 対応
PC-88 FM音源対応
ホグル
とにかく話しかけてみよう。何かヒントをくれるかも？
サラ
主人公の空想好きの少女。落ちているアイテムは全部拾うこと。状況によってアイテムを使うことにより迷宮を抜け出ることができる。
ルド
ルドを助けないと岩を使うことができないので、先に進むことが不可能です。
宿敵ジャレス
「ラビリンス」を支配する魔王。手下を使ったり、サラの行動をじゃまする最後の対決には、クリスタル・ボールが必要だ！
ワイズマン
まず、たずねてみよう。ヒントをよく聞いて行動すること。あとではなかなかおしえてくれないよ。
アルフとラルフ
よく話を聞いてみよう。二つのドアのうちどちらかに城へ行く道のヒントが…。
ゴブリン
捕まると落ちてしまう。ゴブリン城の衛兵でもある。石を当てて倒さないと先に進めない。
MSX2 ROM カートリッジ MEGA ROM 2メガロム仕様 (VRAM128K以上) ■定価¥6,800 ■MS-10
PC-8801mkII SR以降全機種 5"2D(2枚組) ■PS-11 ¥7,800
X1/C/ターボ/F/G 5"2D(2枚組) ■SS-12 ¥7,800
TM & © 1986 HENSON ASSOCIATES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION.
ORIGINAL PROGRAM AND CONCEPT BY LUCASFILM GAMES CODE FOR NEC/SHARP COMPUTER BY PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.
企画・開発・発売元
PACK-IN-VIDEO ㈱パック・イン・ビデオ
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直)


新発売
THE 4TH UNIT
第4のユニット
謎の言葉ブロンウイン、
そして君は記憶をなくしてしまった少女
君のまわりにうずまく秘密の影、影、影、
はたして、君は全ての謎を解明することができるか?
バトルモードも付いてパワー充実120%完了!
データウエストが送るハイパーバトルアドベンチャー。
T.D.F
機種/PC8801mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH/FM-7, 77, AV, AV20, AV40 X-1, Turbo
価格/6,800円
(5インチ2D, 3.5インチ2D 1枚組)
PC8801VAでは動作いたしません。
●コマンドは動詞+アイコンの完全コマンド選択式
●全機種FM音源対応
●2ドライブ専用 ●6,800円
●5インチ2D2枚組
●3.5インチ2D2枚組
●FM7, 77, AV/X-1シリーズ/PC8801SR以降



年賀状にクリスマスカードに
G-EDITFMAVにターボキットがあれば、
カラーハードコピーをとることができます。
高機能、低価格、
本格グラフィックツール
G-EDITシリーズ
●8,000円 ●G-EDIT7、G-EDITFMAV、G-EDIT2500
G-EDITFMAVには、カラーハードコピーを取ったり、画像入力装置を接続するための「ターボキット」(5,000円)も「通販のみ」別売されています。
G-EDITFMAV、G-EDIT2500
マウス付セットも好評発売中！ ●14,800円
ドクタースルーからのクリスマスプレゼント
T·D·Fに対するは、
史上最悪の巨大怪獣軍団
「お〜い何とかして‥T.D.F」
怪獣大戦争
決死の原子炉防衛作戦
T.D.F.
スーパーリアル・シミュレーション ウォー
●操作は簡単、でも内容は奥深く、初心者からマニアまで楽しんでいただけます。
●ボードゲームでは、再現しにくかった索敵を完全に再現しました。
●充実したマニュアルは、入門者の方にもわかりやすく書かれています。
●戦闘シーンのグラフィックスや効果音など、コンピュータゲームならではの、AV面も強化しました。
●マップは10種類ありますので、あきることなく楽しめます。
●X68000 ●PC9801 新発売
とってもユニークなウォーゲームと各誌で話題騒然！
お店に並んでない時は店頭で
「TDFありませんか」とたずねてください。
どうしても手に入らない時は、通信販売もおこなっております。
御利用ください。
DATAWEST
データウエスト株式会社
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目21番40号(サンスイビル3F) TEL.(06)968-1236

中国が知らない水滸伝!!









豹子頭林冲（ひょうしとうりんちゅう）



発売中!!

- ■PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA,5"2D(3枚組)
- ■PC-9801シリーズ（除PC-9801要漢ROM, 256KB）5"2HD（1枚組)/5"2DD(2枚組)
- ■FM-77/AVシリーズ,3.5"2D(3枚組)
- ■X-1turboシリーズ,5"2D(3枚組)
- ■FMR-50,5"2HD(1枚組)

定価各7,800yen

当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます 通販をご希望の方は、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号 東京2-190317●加入者名 株ホット・ビィ●金額 代金合計●通信欄(裏面) 氏名、年令、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書留をご利用下さい。)

宛先〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063

資料請求券 ログイン 1

梁山泊108人の豪傑たち。あなたはどのキャラクターが好きですか？

GA夢ガム



智多星呉用（ちたせいごよう）



花和尚魯智深（かおしょうろちしん）

豹子頭林沖：梁山泊騎兵軍五虎将の一人。もと八十万禁軍（近衛軍）師範で、槍棒をとっては天下一、梁山泊でも屈指の強さを誇る。だが、さしもの林沖も、今度ばかりは謎の奇病"水奇身"に冒され高俅の手に捕らわれてしまった。この林冲を高俅より救い出すことがゲームの目的だ。花和尚魯智深：五台山で出家するも生来の悪性は変らず、酔っぱらって五台山を騒がせ下山、後に梁山泊へ入る。あごにムジナひげをたくわえ、約37kgの禅杖を自在に操る梁山泊歩兵軍頭領。この愛すべき人気者は巻の二、猛極探しの部隊に参加して元気な姿を見せてくれる。智多星呉用：その智謀は諸葛孔明をも凌ぐと言われる、梁山泊の最高機密軍師。万巻の書物に通じ2本の銅ぐさりを巧みに使う呉用、げーむ中では梁山泊の留守を預り、後方で作戦面の指揮を執っている。

すばらしいグラフィックと、魅力あふれるキャラクター。これでおもしろくなかろうはずがない。電胸水許伝 全機種絶好調発売中！

大型冒険活劇

電脳 水滸伝 ADVENTURE

発売記念

電脳水滸伝トリプルプレゼント

合計700名に当る

★オリジナルTシャツ 480名様

★NG画面フロッピー ———— 200名様

★陳文光氏イラストパネル ———— 20名様



詳しくはゲームの マニュアルをみてね♡ （62年12月31日当日消印まで有効）

GA夢 プログラマー＆グラフィックデザイナー募集中だ！

GA夢の人材募集は年中無休。来る者は拒まず去る者は追わず（あれっ？）の精神で、即戦力のあなたを求めています。プログラマーはZ80、8086、6502、68000でゲームの作れる方、デザイナーは元絵イラスト、ドットデザイン共にOKという両刀使いの方、待ってます ♡☎03-360-3621担当：勝又、栗山


こいつに勝てたら自慢していい。
とにかく凄い。ハンパじゃない。遊びの域をはるかに越えた、空前絶後の麻雀ソフト。……に開発された
思考アルゴリズムが、麻雀ゲームの概念を一挙にくつがえしてしまった。……飽きたらなかった
雀豪たちに、この歯ごたえは久々の快感。自慢のウデ前が本物かどうか、……座にわかるはずだ。

スーパー3Dフライト・シミュレーション!!



飛行機とオアフ島を一度に手に入れて、アクロバットも思いのまま！たとえ、どんな無茶をしても死ぬことはないのだから、とびきり自由にSky High!!

実際の地図をもとに、オアフ島を再現。おなじみのダイヤモンドヘッドや真珠湾などの他、架空の名所も次々と登場。山あり谷ありの起伏に富んだ地形は、見ているだけでも充分に楽しめる。もちろん、フライトシミュレータの命、操作と計器の動きは、まさに実機そのものの迫力！

反射光の輝度計算、影処理、陰面処理などを駆使した映像は、一見の価値アリ。建物には影がつき、遠近感あるリアルな画面は感動の連続。

安易すぎるフライトシミュレータにアキアキしているキミたちの予想をはるかに超えて、フライト イン ハワイ Take off Now!!

★新発売

FMR-50 (2HD・5″)
PC88VA (2HD・5″)
¥7,800

●好評発売中

PC-9801F/VF/VM/UV/U/VX (3.5″・5″)
¥7,800


魔王ゴルベリアス
GOLVELLIUS
BY PAC FUJISHIMA TM
世界初!!
変幻三画面方式
ゲーム通の間で、ぐんぐん話題になっている、ザナックや
ジャガー5などを開発したコンパイル、とうとう
オリジナル・アクションRPGをつくっちまった!!
パッケージには、呪い袋、マップ、マンガ入り取説ブック
認定証入手指令書と、いろんな盛り上げグッズも
がんがん入っているわけだ!!
元気ピンピン楽しさポコポコ
ポップでハードな大冒険
MSX ¥5,900 好評発売中!!
なんと 世界で初めて
変幻三画面方式を実現!!
地上シーンで4方向スクロール。
洞窟シーンで横スクロール、
そして、たてスクロール。
自由自在の超大迫力画面が、
感動をもりあげる!!
も洞窟シーンのスリル!!
アクションとRPGの良いとこ取りの
興奮が、君の心臓に突き刺さる!!
一瞬一瞬の体験が、いままでにない
驚異の超スペクタクルロマンだいっ!!
盛り上げグッズ
がんがん!!
認定書入手指令書
マンガ入り取説ブック
呪い袋
マップ
ゴルベリアス2
イメージイラスト
ゲームアイデア公募!
ゴルベ2開発決定!! そこで、ゴルベ2の
イメージイラスト・ゲームアイデアを大募集だ!!
ぐんぐん君の才能を期待してるぜ!!
ゴルベ2イラスト係、または
ゴルベ2アイデア係まで。
締切
1988年1月末日
賞品
ポップでハードな賞品多数
コンパイルクラブ会員募集中
●通信販売(料金、商品名を明記)、お便り、詳しい資料のご請求(60円切手同封)のお手紙には、必ず住所、氏名年齢、職業、電話番号を明記して下さい。通販ご利用方には、送料をサービス(速達希望者は300円プラス)
のーみそコネコネ
COMPILE
株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交310
PHONE(082)263 6006

TAIHEIYOU NO ARASHI
PRODUCED BY G.A.M.

本格派ウォー・シミュレーション

太平洋の嵐

1941年12月8日
太平洋戦争勃発
……そして、今
パソコンゲーム界に
嵐を呼ぶ!!

「ニイタカヤマノボレ 1208(ヒトフタマルハチ)」
本日未明、奇襲発売!!



JAPANESE
FLEET
COMMANDER
KYOKO

イラスト
スオミ フム

本プロジェクトのマスコットガール、京子です。
アメリカ軍のメアリー共々、よろしくお願いします。

- 航空機107種、艦船178種のグラフィックを表示。実験兵器、未完成兵器も多数登場
- 「シフトアクション・システム」によるスリリングな展開とリアルな戦闘シーン
- 航空機開発や艦船の改造等、あらゆる可能性を追求した、かつてない大型シミュレーション
- 艦隊、航空、陸上作戦から国家戦略まで、日本の運命をあなたの手に!

※このゲームの題字は、元日本海軍大佐、源田実氏の筆によるものです。

価格 12,800円 (ディスク4枚組)

■ PC-9801 M/VM/VX 5"-2HD
(Mはメモリ384KB必要)
■ PC-88VA 5"-2HD

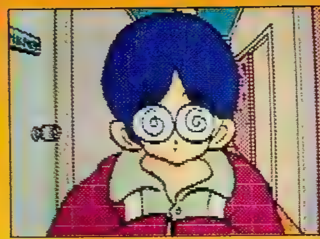
☆このゲームは、映画「太平洋の嵐」(東宝)とは一切関係ありません。
★好評発売中!!「碁キチくん」シリーズ

ジー・エー・エム
〒144 東京都大田区蒲田1-22-18-418
☎03(736)6879 営業時間AM9:00~PM6:00
日曜・祝・祭日休

お求めは、お近くのパソコンショップで、また通信販売ご希望の方は現金又は、郵便振替(口座 東京2-130482)にてお申込みください。送料は無料となっております。



「陽あたり良好!」



「…………………」

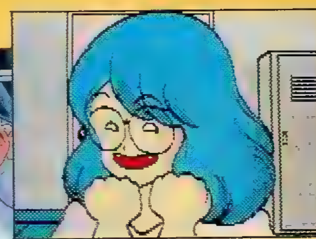


「おはよう、朝ごはん　もうすぐよ。」



「よう、どうした何か用か?」





「一緒に女子更衣室
のぞこうぜ!」

アニメーション
BGM挿入!

陽あたり良好!
—ひだまり荘の仲間たち—

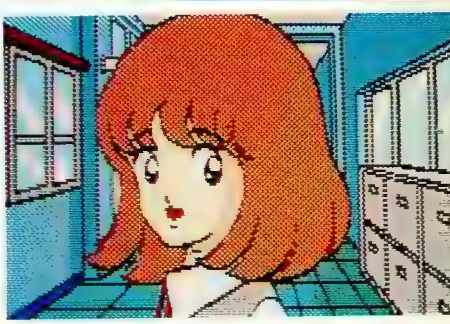
12月発売予定!
予価7,800円

適応機種
PC-8801MKⅡSR
以上(VA除く)

キャラクタープリント
FD採用!

メインキャラクター総出演!
タッチに続くあだちワールド第二弾!

明条高校の入学式も終わったある日、君は転校生として「ひだまり荘」に引っ越してきました。
君を歓迎するのは、大家の水沢千草を初めとする「ひだまり荘」の住人たち(岸本かすみ、高杉勇作、美樹本伸、有山高志、中岡誠)6人
ゲームは、新たなる下宿人(あなた)を迎えたところから始まります。
　下宿や学校での生活で君は、かすみや勇作たちと様々な会話を交わすうちに君に対するみんなの応対が変わってくるのに気付くでしょう。
生まれてくる信頼、友情、愛情、そして仲たがい…?そんな中で意外な事件が起き始めた……。



「あなたがかすみちゃんの所の
新しい下宿人さん?関圭子です。よろしくネ!」

お問い合せは●〒100東京都千代田区有楽町1-2-1東宝㈱事業部パソコンゲームソフト係TEL.03(591)4557

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY
SOFTWARE 東宝 CINEMATIC

●資料請求の際は、お手持ちの機種名をご明記下さい。
●店頭にて品切れの際、通信販売は郵便振替のみ取扱います。(送料500円)
ご希望の方は、振替用紙の通信欄に、商品名と電話番号を明記の上、下記までお申し込み下さい。
振替東京7-184946東宝株式会社

資料請求券
LOG-I

ミッション遂行型
アクションロールプレイ。

獣神ローガス



発売延期が幾度となく続いた『獣神ローガス』が、ついに皆さまの前に登場することになりました。ご迷惑をお掛けしてごめんなさい。そのかわりと言ってはナンですが、精度が高い、マニア必須のゲームに仕上がりました。ミッション遂行型アクションロールプレイの傑作として、発売前から話題を呼んでいた『獣神ローガス』。究極の痛快アクションの連続と、画期的なストーリー展開で'87のゲーム・シーンを彩ります。

12月発売!
PC9800シリーズ
X1シリーズ
定価7,800円
PC8801、FM7/77/AV
MSX移植中

主題性! 集大成! したいぜ!

RANDOM HOUSE
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL03-483-8666



88版、現在開発中の画面で



白熱、発熱、中熱！ゲームの役満華三眩

勝負に熱中、遊びに夢中！やればやるほど強くなる。
美少女ながらスゴ腕の天才雀鬼を相手に
初級麻雀、ドラ爆麻雀、役満麻雀の3ランク。
全コースを征服すれば、キミはもう超A級のジャンブラー。
その時は、彼女もイサギヨクすべてキミにささげます。

華三眩

PC8801mkⅡSR/FH/MH/FR/MR 5インチ、2D（各2枚組 7,800円）12月発売
PC9801シリーズ 5インチ、2HD、2DD……………………開発中
FM77/AV、MZ2800/MZ2500シリーズ 3.5インチ2DD……発売予定
※専用アナログRGBディスプレイが必要です。

アルバイト募集／グラフィックデザイナー・イラストレーター

STUDIOオフサイド〒591 大阪府堺市野尻町261 ☎0722(86)8050



ファンタスティックセクシイアドベンチャーゲーム
悪女伝説 II
セーラー服ラプソディ
C ドリームソフト
あこがれのエミちゃんに会い、あの手この手を使って口説きおとして下さい。
あなたは最後まで行ってスペシャルシーンを見ることが出来るか！
ディスク版・2枚組 ¥6,800
リアルタイムアニメーションの実現!!
華麗なる
えろちっくめもりー
♡私のシークレット
カードが入っています。♡
華麗 なるえろちっくめもりー
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/MH/FH/VA
PC-9801(5"2HD) PC-9801(5"2DD)
PC-9801(3.5"2DD)
各¥5,800
制作・プレイランド
マドンナの誘惑
マドンナ
の誘惑
エッチロールプレイングゲーム
画面の切りかえなしにポーズが
色っぽく動きます。
MSX2
3.5 ディスク版
VRAM128K 2DD
¥6,800
PANIC
12月8日 緊・急・発・売！
スーパーアダルトアニメーションゲーム
女神たちの館
MSX2
3.5" 2DD 2枚組
VRAM128K
¥7,800
●ソフト募集：これからソフトを作ろうとしている方、製品化しようと
しようとしている方、御相談下さい。
●通信販売の御案内：商品名、機種名、住所、氏
名を明記の上現金書留でお申し込み下さい。
即日発送・送料無料
発売元：ドット企画
〒110 東京都台東区台東4-6-5 御徒町グリーンプラザ903
TEL.03-835-4959 FAX.03-835-4644

新作ソフト情報

HARD社の社長が社員に面白いと認めさせたクイズ第1弾、君も成田へ行って勝手にジャンケンをしよう。

(…という長いタイトルのソフトです。当然アダルトです。)

¥6,800

12月順次発売

PC88シリーズ
X1シリーズ
FM-7,77シリーズ
MZ-2500シリーズ
MSX2



ゲーム名 \ 機種名	PC88シリーズ	PC-98F/M/V/Uシリーズ	FM7/77シリーズ	X1シリーズ	MZ2500/V2	MSX2	定価
ソープランドストーリー	2D	2DD/2HD/3.5"2DD	5"2D/3.5"2D	TURBO専用/2D		3.5"2DD ☆	各¥7,800
口説き方教えます	2D	2DD/2HD/3.5"2DD	5.2D/3.5"2D	2D	2DD	3.5"2DD ☆	各¥6,800
美少女写真館 スタジオカット	2D	2DD/2HD/3.5"2DD	5"2D/3.5"2D	2D	2DD	ダブルビジョン 3.5"2DD 2メガROM 各¥5,800	各¥3,800
美少女写真館 ムービングスクール	2D	2DD/2HD/3.5"2DD	5"2D/3.5"2D	2D	2DD		各¥3,800
口説き方教えますII カインドギャルズ	2D	2DD/2HD/3.5"2DD ☆	5"2D/3.5"2D ☆	2D ☆		3.5"2DD ☆	各¥6,800

㊟MSX2は1ドライブ可です。PC-9801の3.5"版は通販のみ。　☆……は近日発売

by Taka.

HARD ハード

〒136 東京都江東区亀戸4-55-4
第2コーポスズキ102 ☎03(621)8447



Legend of The Melvel



新・発・売

機種	発売予定
PC-8801mkII SR/FR MR/FH/MH	11月10日発売予定
MSX2(ディスク)	12月初旬発売予定
X1	1月以降発売予定
FM77AV・PC-98	以下順次発売予定

予価 ¥9,800(6枚組)

その事件は新聞記者、草薙史郎が、新興宗教メサイア教団集団殺人事件の取材をしている時に起こった。ベトナムの荒地が突如ジャングルと化したというその事件の取材を命じられた草薙はベトナムへ飛びたつが…。そこには数々の事件が草薙を待ち受けていた。
草薙の乗った旅客機はジャングルの上空で異次空間へ迷いこみそうになる。かろうじて難を逃がれた草薙だが、異変の起きたジャングルは取材不可能、入り込むこともできない。旅客機の中で知りあった女性から食料と武器をもらいようやくジャングルへ入ることが出来た。だがそこに待ち受けていたものは…。
草薙がジャングルから脱出するのと同じ頃、日本では新宿に黒い塔が突如出現する。その為か日本は軍事大国へと変わっていく。

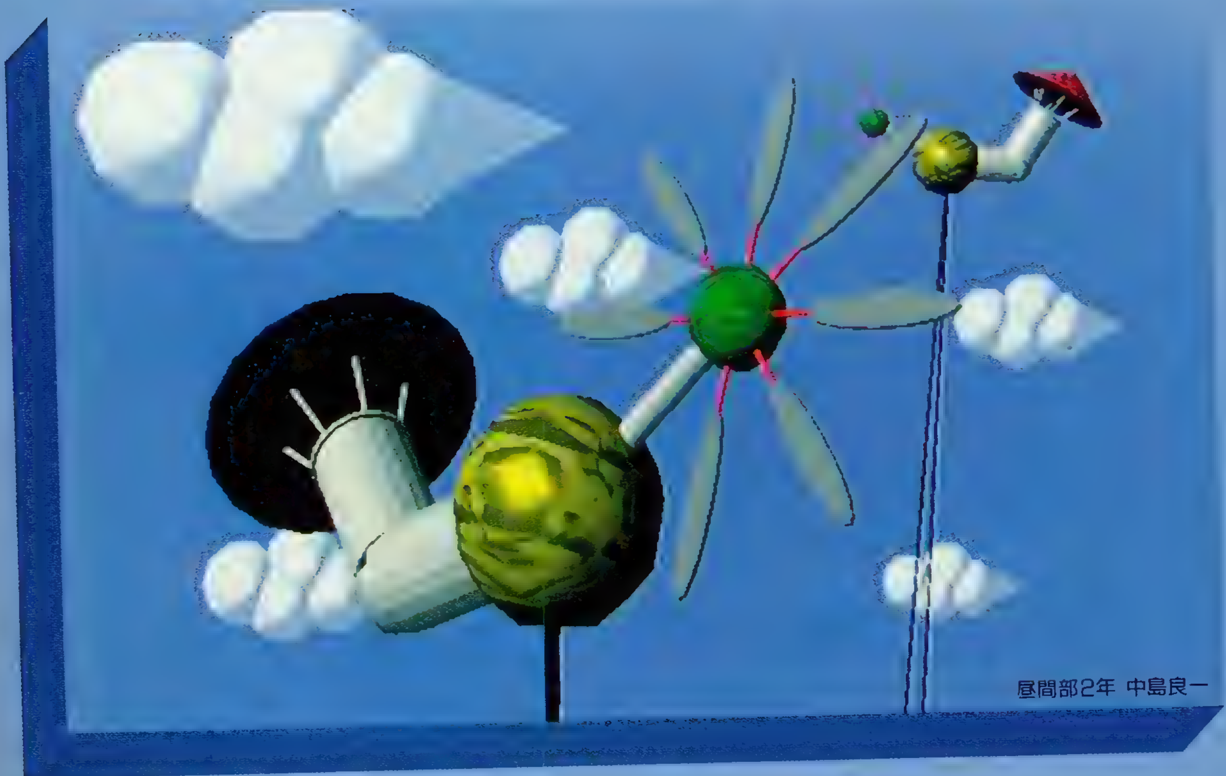
首相を操る闇一族とそれに対抗する光一族、草薙は心の中で善と要の葛藤に悩まされながら、光と闇の戦いの渦に巻き込まれていった。

〈特徴〉
■推理・冒険・戦闘・超能力・官能場面等なにが起こるか予測出来ない展開/
■入力はテンキーによる数字入力/
■360枚のグラフィックとアニメーション効果/
■音楽は臨場感を高めるBGMと効果音/
■登場人物は50人、当社「魔界復活」の3倍の長編ストーリー/

製造・発売元 ソフトスタジオWING 〒870 大分市金池町4丁目9-26新光ビル1F TEL.0975(32)3929


Falcom
東京書籍
ニュータイプAVG
MSX 2
MEGA ROM
太陽の神殿
時をこえて
いま永遠のナゾが
明かされる!!
12月10日発売!
AVGファン待望!!
「太陽の神殿」MSX2版いよいよ登場!!
RPG風のフィールド移動シーン,「フルグラフィックアイコン」による画期的なコマンド入力方式,臨場感あふれるグラフィックス,古代文明の神秘を奏でる数々のオリジナルBGM。これはもうニュータイプ! 実在する遺跡を舞台に,マヤ文明の謎を解き明かすのはキミだ!!
MSXはアスキーの商標です
東京書籍
東京都文京区本駒込6-14-9 〒113
テレホンサービス実施中!(☎03-223-3000)
2メガROM
+64KS-RAM
バッテリーバックアップ付
定価
7,800円

風をとらえて



63年度生募集中

- 昼間部(週5日、2年間)
  CG, CAD, NEWMEDIA 全12コース
- 夜間部(週2日、6ヵ月/1年間)
  デザイン、CAD他マンツーマン指導
- サンデー講座「プロの眼」
  毎月第4日曜日、参加費1,000円

説明会毎日/入学案内書無料

MELONは日本初のCG(コンピュータグラフィックス)専門校!

MELONはCGを専門に教育する学校として昭和59年に設立しました。CGアーティストは芸術的感性とコンピュータ・ワークを駆使できるニューデザイナーとして注目を浴びています。

青山コンピュータグラフィックススクール・メロン

☎03-379-8100(代)

MELON

AOYAMA CG SCHOOL

資料請求 L01

カラーいっぱいのアルバムとディスケットが合体!
本屋さんで買える「ディスク文庫」シリーズ●新刊情報!!

第3弾

森山塔の超人気コミックが世界初のY・P・G化!

アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫・3〉



とらわれペンギン
PENGUIN IN BONDAGE

PC-88SRシリーズ対応 5″2D・1枚 ©森山 塔
定価2800円　12月中旬発売予定

●組織の研究所へ逆襲にのりこんだ主人公! しかも各階にはマッド・サイエンティストの放ったさまざまなモンスターが立ちふさがり、次々と勝負を挑んでくる! 主人公は相手により性別をチェンジし、経験を積み先へ進まねばならない!!

＊ＹＰＧ(ヤールピージー)とは〝ヤラシイ・プレイング・ゲーム〟の略。本場アメリカでは、ベストセラーになった「ヤルティマ」シリーズ登場以降、さまざまなソフトが生み出されている。サウザント・スウォーム、バルトリン・スライム他、登場する怪物を集めた「ＹＰＧ(ヤールピージー)・モンスター・マニュアル」や、必殺技を集めた必勝本「フォーティーエイト・ハンド・プレイング・マニュアル」も出版されている。(ウソだってば!)



第4弾

あの3人ムスメが帰ってくる!!

アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫・4〉
©創映新社/ポニー/ファイナル—西島

プロジェクトA子 2



PC-88SRシリーズ対応5″2D・1枚
定価2800円　来春発売予定

●アニメそのままのグラフィックが評判のシリーズ第2弾は、A子 VS B子がカジノで勝負! 果たしてC子のゴキゲンをとれるのは、どっちか!? レジャーセンター宇宙船の夜は熱い!!

〈ディスク文庫・1〉
素子姫アドベンチャー
●ＳＦ界のプリンセス・新井素子先生をヒロインにしたモトコチック・アドベンチャー!
©新井素子/銀英社
各巻PC-88/mkⅡシリーズ対応 2800円

〈ディスク文庫・2〉
プロジェクトA子
●アニメファンに人気バツグンの映画を、そのままのグラフィックでスゴロク・アドベンチャーに!
©創映新社/A.P.P.P./ファイナル—西島



★いずれもアルバム(A5判カラー60ページ+おまけプログラムリスト、袋とじヒントブック)と、特製カラーフロッピー、特製ディスクレーベルの豪華セット!
★この「ディスク文庫」シリーズは、全国の本屋さんで発売予定です。もし店頭にない場合も、書店注文で取りよせてもらえます。
★詳しくはアソコン編集部(☎03-208-6740)までお問い合わせ下さい。

※お願い～「素子姫アドベンチャー」のディスケットには、データ保護のため〝ライト・プロテクト・シール〟が貼ってあります。そのままプレイされますと、オート・セーブ機能が働きませんので、このシールをはがしてお楽しみ下さい。

〒160 東京都新宿区新宿5丁目18番20号 **辰巳出版** ☎03(208)8701(代表) 振替(東京4-71584)
●もうすぐパンフレットが出来ます。ご請求下さいネ♡

資料請求券 L・1



ツクモ 創業40周年
ファイナル・ダッシュ

こちらも新しくなったよ！



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FA

- PC-8801FA……………………¥168,000
- CU-14AG2……………………¥84,800
- ゲームパック＋ディスケット(10枚)サービス

合計定価 ¥252,800
ツクモ特価 ¥179,800
送料 ¥2,000

クレジット例	初回 ¥10,266
月々¥8,700×23回	

こんなチャンスはもう来ない！？

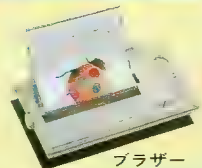


NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH

- PC-8801FH モデル30……………………¥168,000
- CU-14AG2(シャープアナログRGB)……¥84,800
- ゲームパック＋ディスケット(10枚)……サービス

合計定価 ¥252,800
限定特価 ¥149,800
送料 ¥2,000

クレジット例	初回 ¥7,360
月々¥7,300×23回	



スター精密 24ピン熱転写プリンター
TR-24CL
定価 ¥69,800
特価 ¥39,800



ブラザー 24ピンドットプリンター
AR-2410
定価 ¥114,000
特価 ¥69,800

SHARP X1F モデル10

A CZ-811C 定価 ¥89,800
限定特価 ¥19,800
送料 ¥1,000

B X1F ツクモセット
- CZ-811C……………………¥89,800
- TS-FDMKII X1(S)セット…………¥65,800
- オリジナルゲームパック付

合計定価 ¥155,600
限定特価 ¥59,800 送料 ¥2,000

MZ-1500高額買い取り中！

15,000円
完全動作、付属品完備のもの
12月20日迄キャンペーン実施中！
詳しくはニューセンター店へ

TS-FDMKII X1 セット

ツクモオリジナル 5インチ2Dドライブ



- TS-FDMKIIにケーブル及び特製I/Fをセットしたもので、これだけでディスクシステムが使用できます。
- CZ-503F(1ドライブ)、CZ-502F(2ドライブ)相当品です。

特別価格 1ドライブ **¥42,000** 2ドライブ **¥64,000**
黒又はベーシュのどちらかをご指定下さい

ツクモオリジナルマウス
特価 ¥5,800



TS-M98 98シリーズ専用
TS-MX1 X1/MZ-2500用
TS-M88 (ブラック) 88シリーズ、FM-AV、MSX用
送料サービス

エプソン マウスタブレット
MT-20 定価 ¥14,800 **特価 ¥9,800**

代金引き換え配達OK！

賞金総額8,000万円
秋葉原電気まつり
11/20～'88 1/15
5,000円以上お買い上げの方に抽選券進呈
1等10万円のチャンス！

ディスクゲームの時代！
ソニー MSX2
F1XD



HB-F1XD
定価 ¥54,800
3.5インチFDD(1基)内蔵、スピコン・連射ターボ・ポーズ機能付。
JOYスティック＋ディスケット5枚付
ツクモ特価 ¥51,800 送料 ¥1,000

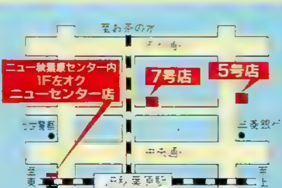


ツインファミコン AN-500
定価 ¥32,000
特価販売中！

九十九電機
おかげさまで創業40年 Thanks 40th

お問い合せは、下記各店へ

ツクモ5号店 ☎03-251-0531
ツクモ7号店 ☎03-253-4199
ニューセンター店 ☎03-251-0987
通信販売部 ☎03-251-9911

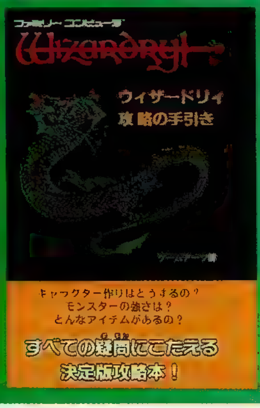


- 営業時間 AM10:00～PM7:00
- 定休日 毎週木曜

年末年始のお知らせ
秋葉原各店 12/4～31まで無休・新年は5号店・7号店のみ2日から営業。

感性がエキサイトするMIAの本。

近刊



ファミリーコンピュータ

ウィザードリィ攻略の手引き

ゲーム・アーツ著　新書判　予価480円

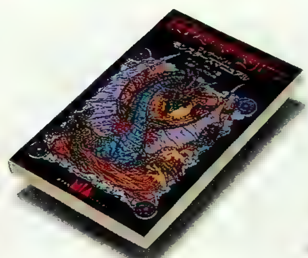
ファミコンファンが待ちに待った、あの"ウィザードリィ"がついに登場。そして、ゲームと同時発売されるのが、この攻略の手引きです。「ウィザードリィ」攻略本はこの一冊のみ。この本がないと、プレイはできません。ファミコン攻略本の常識をこえたスケールの全112ページに、完全モンスター・データや迷宮のすべてのアイテムを解説したデータ、地下10階までのフロア・データなど、ゲームをプレイする上で必要なデータをすべて収録。



ウィザードリィ3
モンスターズマニュアル



ウィザードリィ2
パーフェクトマニュアル



ウィザードリィ
モンスターズマニュアル



ウィザードリィ
プレイングマニュアル



ウィザードリィ3
プレイングマニュアル

ゲーム・アーツ著
各定価780円
（送料200円）

最新刊



ウィザードリィ日記

――パソコン文化の冒険

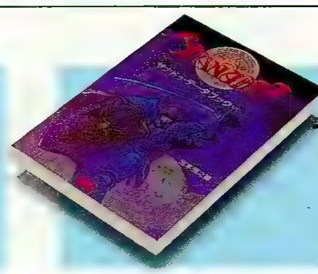
矢野　徹著

四六判　定価1,600円（送料250円）

63歳の翻訳家・作家が体験したコンピュータ・ゲームの素晴らしき世界。パソコンを買ってからの1年間を「ウィザードリィ」を通して綴った新・パソコン文化論。



ディーヴァ・ファンブック
マイクロデザイン著　A5判
定価1,200円（送料250円）



ザナドゥ・データブック
VOL.1／VOL.2
宮本恒之著
各定価1,300円（送料250円）

近刊　**T&Eソフトゲーム製作の秘密**（仮題）　予価980円
――T&Eマガジン特別号――

お求めは最寄りの書店またはパソコンショップまで。また郵送料を添えて下記へお申し込みください。

〒107 東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　TEL.03(486)4500

㈱エム・アイ・エー

ASCII SOFTWARE

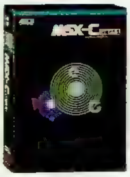
THE SOFTWARE INDEX OF ASCII

アスキー10周年感謝キャンペーン〔ザ・ソフトウェア・インデックス・オブ・アスキー〕

この秋、ワクワクドキドキの

開発支援ソフト群 MSX Professional Development Tool Series

C言語のソースプログラムを処理、強力なMSX-Cコンパイラ。



新発売

MSX-Cコンパイラ

エムエスエックスシー・バージョン1.1

MSX-C Ver.1.1

■MSX、MSX2対応 ■価格 9,800円

ソフト開発の生産性をアップ、MSX-DOSがさらに使いやすく。



好評発売中

MSX-DOSユーティリティソフトウェア

エムエスエックスドスツールズ

MSX-DOS TOOLS

■MSX、MSX2対応 ■価格 4,800円

アセンブラプログラム開発の、大幅な効率アップを実現。



新発売

MSXシンボリック・デバッガ

MSX-S BUG

■MSX、MSX2対応 ■価格 9,800円

MSXの活用フィールドをグンと

MSXで本格ワープロを実現。4メガビットROMによる高速変換。



好評発売中

MSX日本語ワードプロセッサ

エムエスエックスライト

日本語MSX Write

■MSX、MSX2対応 ■価格 9,800円

ジャンル	商品名 ＼ 対応機種	NEC PC-9800シリーズ	NEC PC-8800シリーズ	MSX/MSX2	価格(¥)
ワードプロセッサ	A1/倭	○			95,000
	A1/優	○			95,000
	Z'S WORD JG	○			58,000
	The WORD(VJE-β1.20付)	○			35,000
	IDOQ	○			24,800
	親指君	○			78,000
データベース	informix SQL	○	日立2020/富士通FM-Rシリーズ対応		268,000
	informix ESQL/C	○	日立2020/富士通FM-Rシリーズ対応		198,000
	The FILE	○			45,000
	The CARD2	○	東芝J-3100/日立B-16シリーズ/富士通FM-R60/50/30対応		40,000
グラフ	The GRAPH	○			35,000
CAI	HandsON	○			300,000
	ディスクで学ぶ BASIC	○			15,000
	ディスクで学ぶ MS-DOS	○			15,000
	ディスクで学ぶ C	○			18,000

1977–1987
おかげさまで10周年

まだまだつづくゾ、ビッグチャンス。

「おかげさまで、アスキー10周年」を合言葉に、華々しく展開しております10周年のキャンペーン。キャラバン編も好評のうちに幕を閉じ、残すは特派員募集をかねたプレゼント編。どしどしご応募ください。

米国「ウエストコースト・コンピュータ・フェア」へ、月刊アスキーの特派員としてでかけよう。

昭和62年10月18日～昭和62年12月末日(当日消印有効)

残すところ1ヵ月あまり。ぜひ、このチャンスに、欲しくてたまらなかったソフトウェアを手に入れて、ついでに月刊アスキーの特派員なんていう、アルバイトまでもモノにしてしまいましょう! お買い上げいただいたキャンペーン対象商品のユーザー登録カードをアスキーにお送りください。自動的に応募対象となります。また、特派員の選定は、ご応募いただいた全ユーザー登録カードを12月末に再抽選のうえ行ないます。

キャラバン編は、好評のうちに終了させていただきました。ご来場ありがとうございました

CHANCE 1

抽選て毎月100名様にアスキー特製「10周年記念懐中時計」をプレゼント



CHANCE 2

1988年4月開催「ウエストコースト・コンピュータ・フェア」(米国カリフォルニア州サンフランシスコ)に10名様を月刊アスキーの特派員として派遣



〈応募資格〉CHANCE 2についてのみ、20歳以上の健康で団体旅行に支障のない方で、定められた期日までに渡航手続きを完了できる方に限らせていただきます また 月刊アスキーに取材レポートを書いていただきます

〈発表〉
CHANCE 1
景品の発送をもってかえさせていただきます
CHANCE 2
1月中旬に ご本人に直接通知させていただくほか、月刊アスキー 988年3月号 2月18日発売)掲載の「ASCII HOTLINE」にて発表いたします

〈旅行実施期間〉昭和63年4月5日(火)～4月10日(日)予定

〈ご注意〉
●掲載スケジュール内容は、予告なしに変更することかあります
●日本国内での交通費、パスポート・ビザ取得等の渡航手続き費用は、ご本人の負担となります
●特派員の権利を他の人に譲渡することはできません

アスキーのソフトウェアです。

広げる、アプリケーションソフト。

表計算らくらくこなす、MSX版マルチプラン。

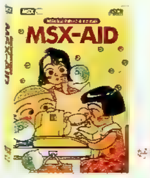


好評発売中

MSX表計算ソフト
エムエスエックスプラン
MSX-PLAN™
■MSX、MSX2対応 ■価格9,800円

ビジネスに、ゲームに。プログラミングをサポート!

MSXの機能をアップ、プログラミングに大活躍。



好評発売中

MSXプログラミングユーティリティ
エムエスエックスエイド
MSX-AID
■MSX、MSX2対応 ■価格6,800円

BASICプログラムを、その場で機械語プログラムに変換。



好評発売中

MSX-BASICコンパイラ
MSXべーしっ君
■MSX、MSX2対応 ■価格4,500円

使いやすさを最優先。簡単便利な88用カード型データベース新登場。



新発売

アスキーのPC-8800シリーズ カード型データベース[88カード]
88CARD
■NEC PC-8800シリーズ対応 ■価格28,000円

ジャンル	商品名 ＼ 対応機種	NEC PC-9800シリーズ	NEC PC-8800シリーズ	MSX/MSX2	価格(¥)
グラフィックス	CANDY3	○			50,000
	Thirdy	○			40,000
	Z'S STAFF	○			38,000
	Z'S STAFF Kid	○			28,000
	Ink Pot		○		18,000
	Ink Pot M		○		20,000
	ART MASTER 88		○		19,500
ユーティリティ	Pop-Up Menu(VJE-Σ付)	○			30,000
	Vi EDIT	○			40,000
	DUAD 88		○		49,800
	DUAD X-1		SHARP X-1/turbo		39,800
通　信	ESterm(VJE β付)	○			23,000(32,000)
	C-TERM(VJE-Σ付)	○			9,800(20,000)
	88TERM		○		12,800

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**



ASCII SOFTWARE
1977–1987
おかげさまで10周年
招待状って、
メンドーじゃん。
ほら、たとえば同窓会のお知らせだって、
みんなの住所いちいち調べたりさ。
メンドーじゃない、いろいろと。で、オレ、
カード型データベースの88カード 使ってるわけよ。
友だちの住所とか連絡先だとかいろいろデータ、
入れといてさ。「高校同級」「サークル関係」
みたいな見出し項目で分類してさ。
検索機能で呼びたい奴の分だけ呼び出して、
そのまま宛名、ラベル印刷したりして。便利なのよ、
ほんと。年内の飲み会はもう手配しちゃったし、
つぎは年賀状の準備でもしとこうかな。
で、
PC-8801で情報整理
アスキーのPC-8801用カード型データベース[88カード]
88CARD
NEC PC-8801mkIISR/TR/FR/MR/FH/MH/VA対応(PC-8801・PC-8801mkIIでは使用不可)
価格:28,000円(送料1,000円) メディア:5-2HD、5-2D ★新発売
身の回りの情報が「カード」の形で手軽に管理できるカード型データベース《88CARD》。住所録、名刺管理、スクラップブックなど、いろんなことに使えるソフトです。
■88CARDの主な特長▶❶操作は、わかりやすいコマンドメニュー方式。画面に表示されるメニューをみながら操作するだけですべての仕事が進められます。❷独自のかな漢字変換により日本語処理もスムーズ。❸カードの設計(情報を書き込む項目欄のレイアウトやコメントの設定)が自由に行えます。❹カード上の各項目につけた「インデックス(索引簿)」で、必要な情報をすばやく検索できます。❺どのカードも、裏の部分に「メモ」の記入が可能。項目に分けにくい情報や長いコメントもつけられます。❻Presse-88/XTとのデータのやり取りができます。❼カード印刷、一覧表印刷、帳票・ラベル印刷など、目的・用途に応じたフォーマットで印刷できます。
買ってすぐに役立つカード事例集《フォーム27》付。
自分でカード設計しなくても、すぐに88CARDが使える、というのがこの《フォーム27》。住所録や名簿づくりに便利な「お友だちカード」をはじめとする、27種類のカードフォーマットが収録してあります。
※88CARD、Presseは㈱アスキーの商標です。
●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込み下さい。
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080
株式会社アスキー



98と親指シフトを結びつけた画期的なワープロソフト、親指君。使い勝手を考えつくすと、ワープロはこうなります。

「親指君」が親指シフトの高速日本語入力をPC-9800シリーズ上で実現しました。これまでハードウェアの構成にしばられていたワープロの常識を「親指君」はソフトとキーボードを組み合わせることで打ち破りました。日本語入力の効率化とより優れた操作性の実現。「親指君」はキーボードとワンセットで提供する、まったく新しい考え方のワープロです。

親指シフトで効率的な日本語入力ができる、まったく新しいワープロです。

「親指君」のワープロソフト「OAword/98」の日本語入力は、ワープロコンテスト(日本オフィスオートメーション協会主催)で4年連続日本一の実績を持つ親指シフト方式。より少ないキータッチでの、スピーディな日本語入力が可能になりました。わずらわしいメニュー分岐やファンクションキーのモード切り替えを必要としないワンタッチの操作性も大きな魅力のワープロです。

PC-9800シリーズのアプリケーションが親指シフトで使えます。

「親指君」の親指シフトキーボード「OAshift/98」はPC-9800Vシリーズに完全対応。この親指シフトキーボードを98本体につなぐだけで、PC-9800用の日本語ワープロはもとより、表計算、データベース、通信といったあらゆるアプリケーションソフトの使用が可能です。「一太郎」「Lotus 1-2-3」「The Card」などを親指シフト方式でお使いいただけます。

[日本語ワードプロセッサ]+[親指シフトキーボード]

親指君

PC-9800で親指シフトが使える日本語ワープロソフト

OAword/98

PC-9800シリーズに対応した親指シフトキーボード

OAshift/98

¥78,000

[システム構成]●本体PC-9801UVシリーズ/VMシリーズ/VXシリーズ(必要メモリ512KB以上)[パッケージ内容]●日本語ワードプロセッサ:OAword/98(練習ソフト付き)/ディスク:3.5-2HDまたは5-2HD2枚/マニュアル:1冊●親指シフトキーボード:OAshift/98(テンプレート付き)

■カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込み下さい。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 **株式会社アスキー**

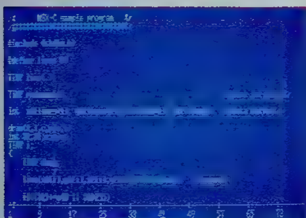
親指君の購入に関するお問合せは、下記販売代理店および、もよりの各支店、営業所まで。

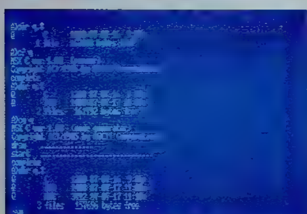
㈱ソフトウィング営業部 TEL.(03)818-8111 ■ 関東電子㈱マイコン営業部 TEL.(03)257-6221 ■ ㈱アイティーオー事務機事業部 TEL.(03)666-7644

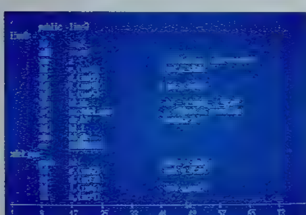
ASCII SOFTWARE

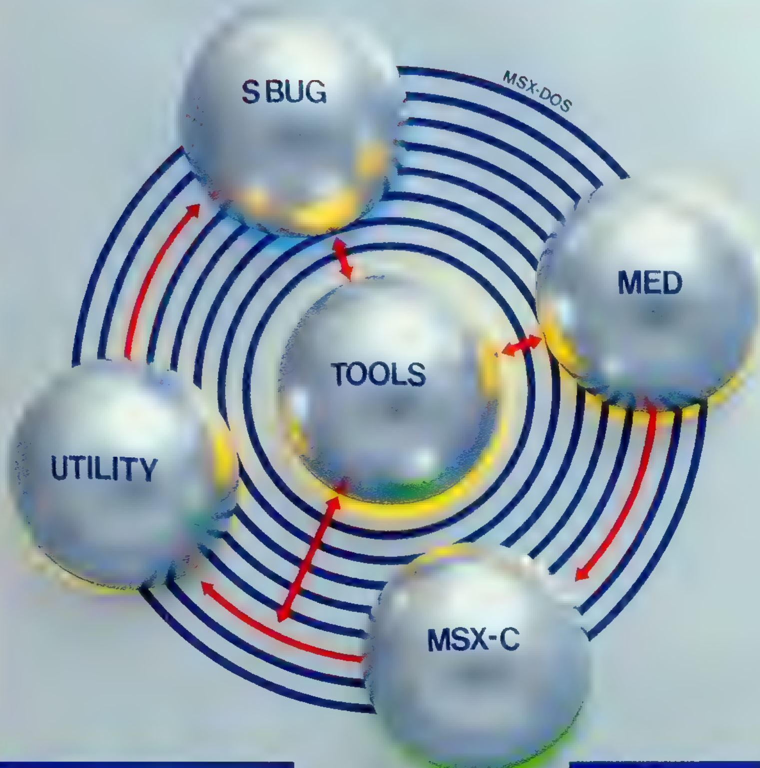
強力になったMSXの開発環境。

バージョンアップ版Cコンパイラにデバッガまで揃ってMSX-DOS上のプログラム開発はもう天下無敵です。


画面1　MEDを使いC言語のソースプログラムを作成中。

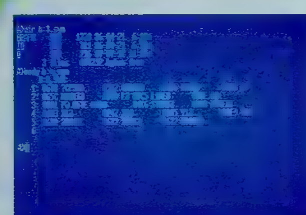

画面2　"Q.C"をコンパイル。アセンブラソース"Q.MAC"を生成。


画面3　アセンブラを使える人はMEDで直接アセンブラソースを作成。




画面4　HEADコマンドで"Q.MAC"の内容を確かめてからアセンブル。


画面5　自分で作成した3つのRELファイルとライブラリをリンク。


画面6　BODYコマンドで"Q.SYM"を表示。シンボリックファイルの中はこうなっています。

MSX Professional Development Tool Series

MSX PDTシリーズは、MSXを使ってプログラムを作成するための開発支援ソフト群です。
この3本のソフトがあれば、MSXにおける高度でローコストなプログラム開発環境が提供されます。あなたもこの3本のソフトでプログラム開発をマスターしてみませんか。
プログラム開発がマスターできれば、自分専用のデータベースを作ったり、自分だけのスケジュール管理ソフトやツールコマンドを作ったり、プログラミングの腕が上がればゲームやワープロだって作れるかもしれません。
その可能性はあなた次第で無限大というわけです。

パッケージ内容
- ●3.5-1DDフロッピーディスク（2DDのディスク装置でも読み書き可能）
- ●マニュアル一式

- ●これらのソフトウェアは64Kバイト以上のRAMを装備したMSX、MSX2パソコンでご使用になれます。
- ●これらのソフトウェアを作動させるにはディスクドライブが1台以上必要です。
- ● MSX、MSX-DOSはアスキーの商標です。

新発売

エムエスエックスエスバグ

MSX-S BUG

価格 19,800円（送料1,000円）

「MSX-S BUG」はMSX-DOS上で動作するシンボリックデバッガです。デバッガとは実行可能なオブジェクトプログラムを直接メモリに読み込んで、その内容を目に見える形に表示したり、あるいは実際にプログラムの一部を実行させたりしながらバグ（プログラム上の誤り）の原因を発見していくソフトウェアです。これにより、ソースプログラムのレベルでは発見の難しかったバグも素早く退治することが可能となりました。
シンボリックファイルとしてはMSX・L-80が出力するシンボリックファイルを読み込むことができます。

プログラム内容
- ●MSX-S BUG
- ●デバッグ例

ご注意　「MSX-S BUG」、「MSX-C Ver.1.1」にはMSX-DOS、スクリーンエディタ、MSX・M-80、MSX・L-80、CREF-80、LIB-80は含まれていません。
「MSX-S BUG」、「MSX-C Ver.1.1」をお使いになるにはこれらのソフトウェアを必要としますので、お持ちでない方は「MSX-DOS TOOLS」をお買い求め下さい。

ASCII SOFTWARE

1977–1987 おかげさまで10周年

充実！ディスクアスキー・コレクション。



新発売

パズルゲームコレクション

高橋篤生／大窪知典／森辺訓章 共著　定価5,800円
FM-77／77AV対応　3.5-2D
本格派ゲーマーにおくる6つのパズルランド。8ビットマシンユーザー待望のゲーム・コレクションです。
〈内容〉●PUSH'N ROBO ●THRILLER WARS ●CHAIN SHOT ●Calcutta? ●LOGICOLOR ●XOR

好評発売中



天文シミュレーションプログラム

プログラミング＆解説 中野主一　定価5,800円
PC-9801シリーズ対応5-2DD、5-2HD、3.5-2DD
〈内容〉●マイコン・プラネタリウム●日月食シミュレーション●火星観測シミュレーション●人工衛星シミュレーション



MS-DOS アセンブラMACROプログラミング技法

プログラミング 西村卓也　定価5,800円
MS-DOS版 5-2HD、5-2DD、3.5-2DD
〈内容〉●構造化アセンブラMACROS●標準入力MACROS●文字列操作MACROS●ファンクションコールMACROS 他



天文シミュレーションプログラムPart2

プログラミング＆解説 中野主一　定価5,800円
PC-9801シリーズ対応 5-2DD、5-2HD、3.5-2DD
〈内容〉●太陽系の表示●水星と金星の観望の好機を探る●水星と金星の満ち欠けの表示●日月食・惑星の日面経過の表示●ガリレオ衛星の運動の表示 他



SFゲーム

月刊アスキー編集部編　定価5,800円
PC-8801シリーズ対応 5-2D
〈内容〉●THRILLER WARS ●THE ROCKET MAN ●PARAHOPPERS ●DRIFTERS ●中国象棋●CHAIN SHOT ●DARKZONE



シミュレーションゲーム

月刊アスキー編集部編　定価5,800円
PC-9801シリーズ対応　5-2D
PC-8801シリーズ対応　5-2D
FM-7／77AV対応　3.5-2D
〈内容〉●THE EXECUTIVE ●OIL FIELD●LAST FIVE MINUTES 他



アクティブシミュレーションゲーム

月刊アスキー編集部編　定価5,800円
PC-9801シリーズ対応 5-2HD、5-2DD、3.5-2DD
〈内容〉●REAL FLYER HAMMER SHIP ●SEA POINT ●THRILLER WARS ●PARAHOPPERS ●クロンダイク

●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年令・職業・電話番号・商品名・使用機種名を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込みください。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー出版営業部 TEL.03(486)1977 株式会社アスキー

ASCII BOOK

1977–1987
10
おかげさまで10周年

PC-88VA パーソナルユースのすべて

アスキー書籍編集部編　　定価2,500円(送料300円)

新刊



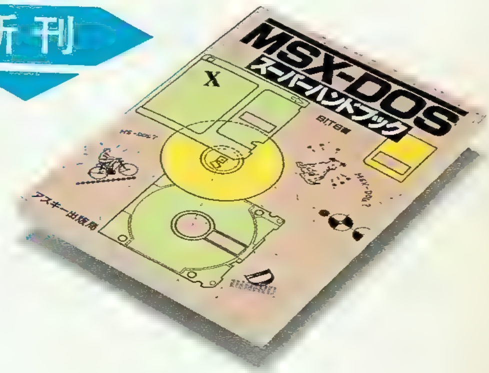
基礎からプログラム開発まで、MSX-DOSのすべてがわかる教科書

MSXのすばらしいOSであるMSX-DOSを初めて総合解説。基礎からコマンドの操作法、またアセンブラ、エディタ、デバッガも掲載し詳説。MSX-DOGをこれから学ぼうとする方はもちろん、開発ツールをほしい方にもプログラムを満載した、MSXユーザー必読の一冊です。

MSX-DOS スーパーハンドブック

BITS著　　定価1,200円(送料300円)

新刊



初心者から上級者まで幅広く利用できるユーザー必携のツール集

PC-8800シリーズ最上位機として注目のPC-88VA。その機能をフルに活用するための実用ツール（ワープロ、データベース、CAD、通信など）を満載した初のプログラム集です。身近に活用できるツールを多数掲載し、幅広いユーザーのニーズにこたえる一冊です。

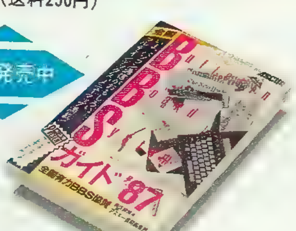
12月16日発売
実録！スーパー映画人
マイクロソフトプレス／デイヴィッド・チェル編
鶴岡雄二訳　　定価1,900円(送料300円)

12月中旬発売
MSX実用プログラム集
永井健一、一柳絵美、宗本久弥共著
予価1,200円(送料300円)

12月中旬発売
AVジョッキー
LAP STAFF著
予価1,200円(送料300円)

月刊アスキー別冊
全国BBSガイド'87
定価780円(送料250円)

好評発売中



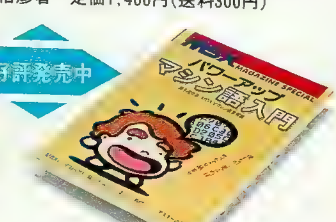
全国規模のBBSからローカルBBSまで有力ステーションを徹底ガイド

入会方法、運用情報はもちろん、各ネットのメニューツリーも掲載。運営者自らセールスポイントやネット史をメッセージ欄に記入。有料・無料別／地域別五十音順など、マルチインデックスにより、知りたい情報が一目でわかります。

※ MSX マークはアスキーの商標です。

MSX
パワーアップマシン語入門
瀬木信彦著　　定価1,400円(送料300円)

好評発売中



月刊MSXマガジンで連載された『パワーアップマシン語入門』を単行本化

『パワーアップマシン語入門』は、初心者でも理解できてわかりやすいと大好評。2進数、コンピュータの仕組みなどから、マシン語入力に必須の「マシン語モニタ」プログラムの入力と使用方法までを説明。初心者にも最適の入門書です。

MSX2 BASIC入門
アスキー書籍編集部編著　定価2,500円(送料300円)

好評発売中



BASICの基礎からプログラム作成までを解説した初のMSX-BASIC入門書

MSX2をコンピュータとして利用したいと考えている人のためのMSX-BASIC(ver. 2.0)入門書。ほとんどの機能を豊富な操作例により詳説。MSX2独自の機能を使った実際のプログラミングまで習得できる、やさしい教科書です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー出版営業部 TEL.(03)486-1977 **株式会社アスキー**
●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部LOG係までハガキでお申し込みください。



ASCII SOFTWARE
1977-1987
10
おかげさまで10周年
個々のプレーヤーが創造していくことでビジュアルを超えたより深い部分が見えてくる
羽田 健太郎
キャラクタの成長はシナリオ本来の目的以上の面白さを持っている
遠藤 雅伸
12月22日(火)遂に登場
迷宮内でのモンスターとの遭遇は背すじが寒くなるほどの恐怖をおぼえる
末弥 純
ウィザードリィは歴史を持ったRPGである。ファミコン版の登場によって、多くの人たちにこの臨場感を味わってもらいたい
小島 文隆
●地下10階にわたる3D地下迷宮。いたる所で罠が待つ。●キャラクタのレベルアップはレベルが上がる程難しい。多くの困難を乗り越えてこそ君とキャラは一体化する。●100近い多彩なモンスター。攻撃まで個性豊か。グラフィックも全てオリジナル。●幻のアイテムがどこかにある。君は、はたして手にすることが出来るか!? ●1981年米国で誕生。以来、世界にわたってRPGに多大な影響を与えた。●バッテリーバックアップRAM採用でデータセーブが楽になり、しかもメッセージは日本語／英語切り換え可能。
FROM USA
Wizardry
ウィザードリィ【ファミコン版】
ゲームカセット HSP-09
標準小売価格 5,900円
2メガROM＋バッテリーバックアップRAM
特に13歳以上の青少年にオススメ。
これがウィザードリィ関連商品だ！
■メタルフィギュア 有青島文化教材社
(ファンタジーアドベンチャーシリーズ)
細部にわたってリアルに表現したモンスター「ガスドラゴン」他
お問い合わせ 0542(63)2408
■ウィザードリィ日記(矢野徹著)やファミコン版ウィザードリィの攻略本など書籍の
お問い合わせ 03(486)4500
■そして極めつけはウィザードリィ迫真のサウンドが入ったCDやLP。その名も"We love Wizardry"アポロン音楽工業㈱
お問い合わせ 03(353)0191
順次、みんなの前に登場することとなるだろう。お楽しみに!!
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ASCII SOFTWARE

1977−1987 10



（絶賛発売中！）

特製マップとメタルフィギュアのついた本格派ファンタジーR・P・G登場!!（ロールプレイングゲーム）



ゲームカセット　HSP-08

■2メガビットの大容量ROM

■標準小売価格5,800円

平和な世界をとりもどすため"覇邪の封印"を求めて勇者アーガスが今、旅立つ。

▼カラーリングしたメタルフィギュア



クリスマスプレゼント
覇邪の封印どきどきキャンペーン実施中!

アスキー通信販売情報◆只今、予約受付中!!

ファミコン用：ターボファイル

12月上旬発売予定　2,000台のみ限定販売

ターボファイルのすぐれた特長●覇邪の封印の長いパスワードも、あっという間にセーブできる。●ウィザードリィのキャラクタのデータをセーブできる。●キャッスルエクセレントを遊んだところまでセーブできる。（これ以外のソフトは対応できません。ご注意ください。）

タイプA：アスキースティックIIターボ（ファミコン）用
2,900円＋送料400円の計3,300円（電池別売）

タイプB：ファミリーコンピュータ本体用
3,200円＋送料400円の計3,600円（電池別売）

詳しくは本誌のログインホットラインのコーナーをご覧ください。

※お店での購入はできませんのでご注意下さい。

■問合せ先／（株）アスキー営業本部直販部　TEL 03(486)7114



写真はアスキースティックIIターボ用です。
写真中のアスキースティックは含まれておりません。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

手合わせ、

強い相手と打て！

勝負の世界は、強さが楽しさ。強い相手との手合わせが自分を強くし、勝負の楽しさを深めてくれる。アスキー「囲碁」は、白番の置碁で他社の囲碁ソフトに三連勝。コンピュータ囲碁ソフトの三冠を制したともいえる圧倒的の強さを示した。強い相手を求めてる囲碁ファンに、待望の碁敵の登場だ。さて一局、手合わせ所望。

● 写真は、市販されている他社の囲碁ソフトとの対戦結果です
● すべて白番(ハンディを与える側)です。この対局は開発中のバージョンを使いました



6子局54目勝ち
◀対A社製品
余裕で勝利をつかむ



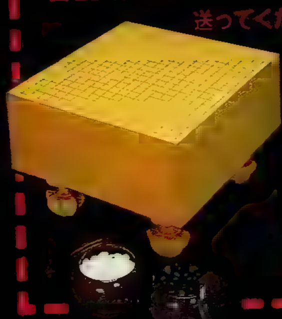
7子局198目勝ち
▶対B社製品
大石を倒して圧勝



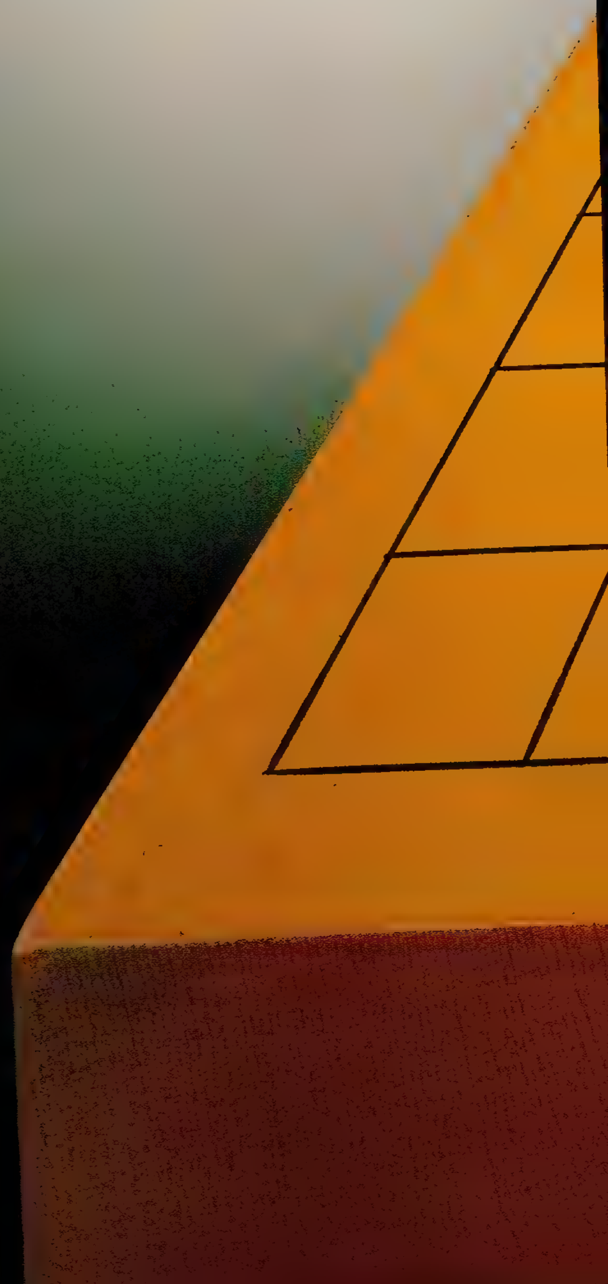
3子局17目勝ち
◀対C社製品
戦いが始まると強い

写真のかや6寸碁盤セットプレゼント

「囲碁」の商品内に入っているアンケート葉書に答えて送ってくださった方の中から抽選で1名様に、日栄製の「かや6寸碁盤セット」を、5名様にアスキーオリジナルグッズをプレゼント致します。



■締切／昭和63年4月1日
■発表／月刊ログイン6月号広告頁



所望。

1977-1987
おかげさまで10周年

筋のいい碁を打て！

定石破りの碁を何局打とうと上達は望めない。強く、そしてうまくなるには筋のいい碁を打つことが大切だ。アスキー『囲碁』は、洗練された碁打ちが打つ華麗な手筋で打つ。真の強さを目指している囲碁ファンにとって、願ってもない碁敵の登場だ。まずは一局、手合わせ所望。

◆

各社との対戦写真のように美しく、見やすい勝敗判定機能がついており、自分の手番ならいつでも形勢を視覚的に判断することができます。

●バスマウス、シリアルマウスに対応していますので、操作が簡単でスピーディにおこなえます。もちろん、キーボードだけでも遊べます。●待ったの機能で第1手まで戻すことができ、大事な局面から対局を再開できます。●9子までの置き碁をサポートしていますので、初心者から中級者まで遊べます。●セーブ機能がついていますので、いつでも対局を中止・再開できます。

■PC-9801F/VF 対応 5-2DD
■PC-9801M/VM/VX/XL対応5-2HD
■PC-9801UV 対応 3.5-2HD
●RAM容量512K以上必要です。
●MS-DOS(2.0以上)のシステムディスクが必要です。



■定価/各12,800円

協力:工業技術院電子技術総合研究所

12月11日(金)新発売

―アスキーオリジナル―

本格派対局ソフト

囲碁

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 **株式会社アスキー**

ASCII SOFTWARE

1977–1987 おかげさまで10周年

戦場の狼
THE WAY TO VICTORY

ACTION GAME

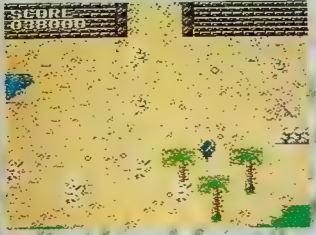
特殊訓練を受けた優秀な兵士スーパージョーは、極秘指令を受け、秘境の地へと乗り込んだ。彼の任務とは悪の軍団の壊滅と本部破壊だ。次々と襲いかかる敵軍を射って、射って、射ちまくれ！

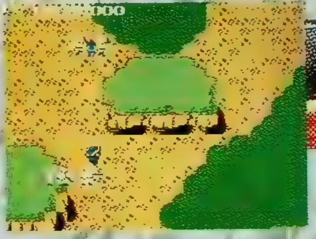
好評発売中

●PC-8801mkII(注)/SR/TR/MR/FR/MH/FH対応 5-2D ●FM-7/NEW7対応 5-2D ●FM-77/L2/L4/AV対応 3.5-2D 各6,800円
●MSX(RAM容量16K以上)対応 メガROMカートリッジ 5,800円

■MSX2(VRAM容量128K)対応
●メガROMカートリッジ 5,980円(送料各400円)●制作進行中
(注)ゲームは動作可能ですが、設計上、PC-8801SR以上の機種でより楽しめるように作られています。







アスキーが贈るシューティングゲーム



1942

君は戦闘機P-38 ライトニングを操縦するパイロット。敵の攻撃をかわし、編隊を全滅させよ。Powをとれば、パワーアップします。

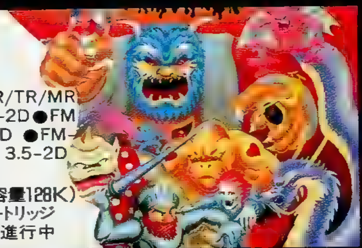
好評発売中

●PC-8801mkII(注)/SR/TR/MR/FR/MH/FH対応 5-2D ●FM-7/NEW7対応 5-2D ●X1/C/D/F/G/turbo対応 5-2D 各6,800円 ●MSX(RAM容量16K以上)対応 メガROMカートリッジ 5,800円 ●MSX2(VRAM容量128K)対応 メガROMカートリッジ 5,980円

(注)ゲームは動作可能ですが、設計上、PC-8801SR以上の機種でより楽しめるように作られています。



魔界村



好評発売中

●PC-8801mkII SR/TR/MR/FR/MH/FH対応 5-2D ●FM-7/NEW7対応 5-2D ●FM-77/L2/L4/AV 対応 3.5-2D 各6,800円
■MSX2(VRAM容量128K)対応 ●メガROMカートリッジ 5,980円 ●制作進行中

連射機能がついたMSX, MSX2用 アスキースティックIIターボ

好評発売中

●トリガーボタン(A、B)、スティックレバーなど連射の設定が可能。●連射は、毎秒5〜40の間で連続調整可能。最適なスピードを設定できる。●4方向/8方向切換機能により自在にそのゲームに対応できる。●トリガーAとB反転機能で使いやすいほうに設定できる。



定価 9,900円(送料 1,000円)

メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。※MSXはアスキーの商標です。※画面写真はMSX2用のものです。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080

株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

1977−1987 10 おかげさまで10周年

MSX2 ウィザードリィ新登場。

12月11日(金)発売

世界中のパソコンファンを虜にした、あのウィザードリィがついにMSX2に移植された！

MSXユーザーが待ちに待ったあのウィザードリィがとうとうMSX2に移植された。[illegible]はPC-98や他のパソコン[illegible]、MSXも他のパソコンに[illegible]負けていないぞと[illegible]。しかもモンスター[illegible]グラフィックはイラストレーターの[illegible]デザイン。MSX2の表示能力をフルに使い、より美しくリアルになったのだ。いまさら云う必要もないと思うけど、ウィザードリィはコンピュータ[illegible]ロールプレイングの元祖ともいえるゲーム。少し大人向けというかマニア向け[illegible]ゲーム[illegible]イングは卒業という君にぴったりのゲームといえよう。じっくりと楽しんでみたまえ。

■対応機種
MSX2(V-RAM128K)
3.5-2DDフロッピーディスク
(1ドライブも可)
■定価 9,800円





MSXはアスキーの商標です。

最新ゲーム徹底解剖!!

「和尚が2人で、オショーガツー」といえば、三平師匠を思い出す。同様に徹底解剖といえば、ログインなのだ。

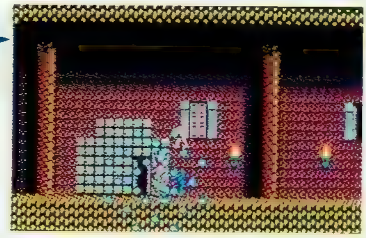
SORCERIAN

12月20日発売が決定している『ソーサリアン』。日本ファルコムのことだから、1日たりとも遅れることはない。そこで今回の徹底解剖は、先月号のニューソフトに引き続き、発売直前徹底紹介を行ない、全15シナリオのうち、12本のストーリーをドンと紹介しちゃうぞ!!

ソーサリアンの特徴を探る最後の発売直前レポートだ

この号が出るときは、ソーサリアンの発売日まで、すでに「あと12日！」というところまできている。読者のみんなにとっては、期末試験の勉強はせにゃならん、ソーサリアンの記事は読まにゃならん、ああ、そんなこんなで夜はふけ、時間は過ぎていく。ジレンマ！という状況だろう。しかし、君たちのドキドキをよそに、担当編集者はすでに11月にはプレイしちゃってるんだな、これが。うらやましいと思い、かつ徹夜で原稿を書く勇気がある人は、編集者になればよろしいぞ。

さて、今回はソーサリアンの徹底解剖の1回目、しかも発売前ということで、先月号の紹介記事をより詳しくサポートする〝続ニューソフト〟というノリでお送りしたい。先にメニューを挙げておくと、魔法のかけ方とその判別法・使用法、世界の仕組み、職業と成長・相続システム、冒険へ出発するまでの手引き、実際の冒険の進み方、そして全15シナリオ中の12シナリオの写真入り紹介(順不同)と、実にバラエティー豊か(自画自賛)。これからの8ページで、あと12日間、実物を手に取れない君たちの無念を晴らし、さらに期待して眠れなくなっちゃったら、私はとてもうれしく思います。



⬆こうしてみるとフツーの横スクロールゲームだけど、ゲームシステムは違うんだよね。

ソーサリアンの一番の特徴そりゃやっぱり魔法ですよ

ゲームを始めるには、まずプレイヤーキャラクターを作らなきゃならないね。名前を決め、ステータスにボーナスポイントを振り分け……。こーゆー部分は、広く一般に知られているRPGと同じなので省略する。このあたりについては、1987年12月号のニューソフトのページを読むように。いいね、わかったね。ハイ、それでは、このあとはみんな12月号の記事を読んで、ソーサリアンについての基本的な知識を持っているものとして進めちゃうからね。

ソーサリアンの一番のウリは、そのタイトルからもわかるように、魔法だ。ウリ、というからには、当然ほかのRPGとは違った特徴を持っている。

その特徴のひとつは、安易な言い方だけど、種類が多いことだ。その数は先月号にも書いたように120種類余！この数をスゴイと思うかどうかは、君

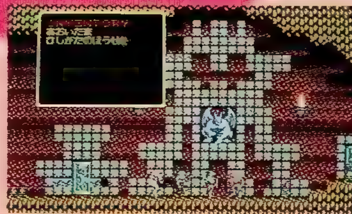
■ジャンル/アクション・ロールプレイング ■メーカー/日本ファルコム
■対応機種/PC-8801SR
■価格/9,800円(5D・5枚組) ■発売日/12月20日

冒険中に、ウインドーの表示内容を変えられるぞ

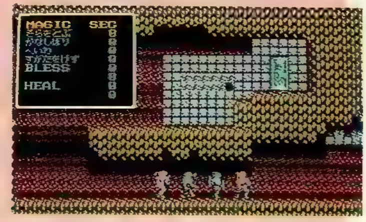
キャラクターのパラメータや所持アイテムなどを表示するウインドーは、冒険中に常時表示することも、また消すことも可能。このウインドーは賢く、キャラの邪魔にならないところに、自動的に移動するんだ。



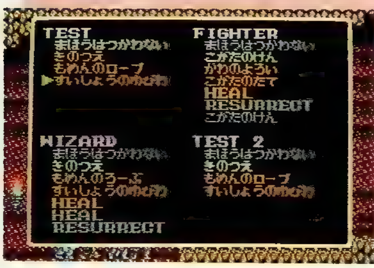
⬆通常の移動の際には、ヒットポイントとマジックポイントを表示するこのウインドーをオープンしておく。



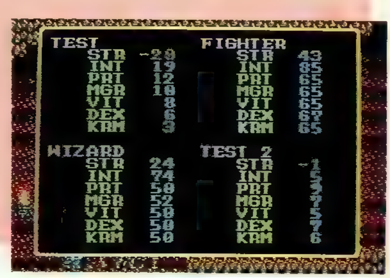
⬆このウインドーは、何かを見つけたときなどにオープン。インベントリー用ウインドーで、持っているアイテムを表示する。



⬆攻撃用の魔法(魔力)以外の、一定時間有効な魔法のメニューウインドー。空を飛んで溶岩流を越えたりしちゃうわけだ。



⬅冒険中に☒キーで使う、魔力を備えた装備品をセレクトするウインドー。グリーンの装備品が選択したものだが、それらにどんな魔法をかけ、どんな魔力を宿してあるかは、覚えてなくちゃダメだぞ。



➡パーティー全員のステータスを見るウインドー。各パラメータは冒険に出たり、町で暮らしたり、道場で修行しないと変化しない。でも、プレイヤーの目には見えない(わからない)パラメータも設定されているらしい。

たち次第。でも、客観的に比べてみると、あのウィザードリィでは60種類、アメリカで大人気、日本でもつい最近移植された大変なRPG、マイト＆マジックでも94種類しかない(？)のだ。単純に比較するとウィザードリィの2倍なんだから、やっぱり多いというしかないようだね。

特徴のふたつめは、そのかけ方というか使い方というか……。フツーの魔法って、呪文をモゴモゴ唱えて使う、CAST SPELLだよね。ところがソーサリアンでは、自分の装備品に魔法をかけて(魔力を宿して)もらい、その装備品を使うことによって、宿った魔力のパワーで敵を倒したり、傷を治したりするのだ。ウルティマに出てくる、MYSTIQUE WEAPONやMYSTIQUE ARMORなども魔力によってその力を高められている点では同じ。

ただ、ウルティマではそれらは最初から(シナリオ中に)用意されているものであり、ソーサリアンでは自分で鍛えあげていく、というところが違う。だから、ゲーム中で剣なら剣は1種類しかないが、魔力を宿すことによって120種類まで増えるということになる。

魔力の宿し方(魔力のかけ方)は、魔法屋さん(？)に行って、7つの星の魔法の中から、好きなものをかけてもらう、という方法。この7つの星の魔法をかける順序や組み合わせによって、異なった魔力がかかるわけだ。

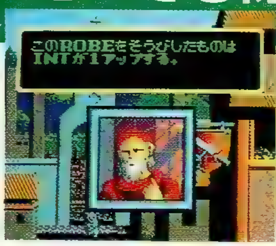
しかし、その組み合わせによってどんな魔力となるかわからない、という点が3つめの特徴だ。魔力の名前と効果はマニュアルにあるけど、作り方は載っていない。多くの費用と時間をかけ、使ってみたら最低レベルの治癒の魔法だったりしたら、すごく悲しい。できるまではドキドキものだけどね。

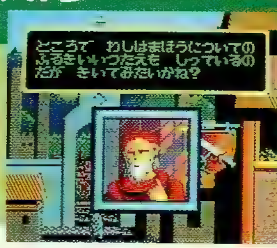
そんな失敗をしない、というのは無理だから、同じことを二度と繰り返さないためにも、「火星と金星と土星をかけあわせると、○△□の魔法になる」、というようなメモを取ることが、絶対に必要だ。なにしろ、その組み合わせは7×6×5×4×3×2×1＝5040通りもあるんだから！

「魔法を制するものは、ソーサリアンを制す」ですよ、ホント。

町に住む長老はとっても物知り

どの魔法とどの魔法をかけ合わせたら、どんな魔力が生まれるとか、シナリオの目的を達成するための情報など、町に住む長老からは、いろんなことが聞けるぞ。



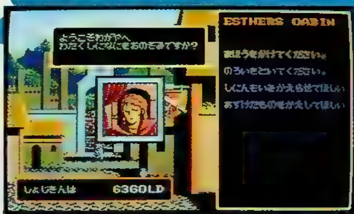




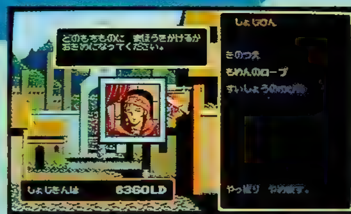


魔法をかけるには時間がかかるのだ

各種の装備品に魔法をかけてもらうには、多額のお金はもちろん、長い時間も必要だ。しかも、魔法をかけてもらう数年間は、ブツは預けっぱなしなので、冒険に出るには、もう１セット買わなきゃならない。



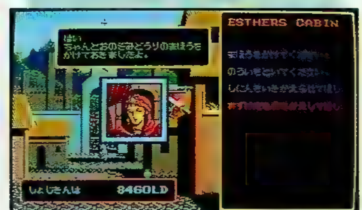
⬆魔法をかける以外に、呪いを解いたり、死者の復活など、多角的、意欲的に商売を展開する、美人の魔法屋さん。



⬆魔法をかける装備品を決める。このキャラはウィザードのため、武器、鎧（ローブ）、指輪しかないが、ファイターは盾も持てるぞ。



⬆かける魔法は７種類。これらをかける順番や組み合わせで、その効力が変わるのだ。



⬆約束の期日となったら、預けた物を返してもらう。はたして、どんな魔力が宿ったのか。

行動の自由度がメチャ広い 本物の"世界"みたいね!!

ソーサリアンには､これまでのRPGのスタートの常識も当てはまらない。キャラメイク、装備購入、ここまでは同じ。次に町の近くでチョコチョコ戦って軽くレベルアップ＆金儲け。これをしなくてもいいんだ。

もちろん、装備を整えてパーティーを組んだら、すぐに出発してもいい。でも、怪物相手に戦ってもお金は入らないし、パラメータも最大値しか上がらないんだ。でも、これもひとつの方法として、このまま冒険することはできるけどね。

それよりも、装備に魔法をかけてもらうのがいいかもしれないし、先月号で説明した60種類もの職業のどれかに就いて、強制的に時間、年月を進めてお金をためたっていい。そして、たまったお金でさらに魔法屋さんに通ったり、道場で長い修行をしたっていいんだ。すごく行動の自由度、選択の幅が広いんだよね。

また、右ページ上の写真のように、キャラクターが年をとると、グラフィックも変わってくる。写真はファイターの男女だけだけど、（冒険用の）職業が４種類あって、男女の別、青年、中年、老年の別があるから、グラフィックは４×２×３で24種類もあるっていう寸法だ。これはゲームを盛り上げ、感情移入（おお、懐かしい言葉！）させるのに、おーいに役立ってるぞ。

話が横道にそれちゃった。戻します。

行動の自由度の話ね。これが広いというもうひとつの理由があった。それは、遺産相続。これまでのRPGでは、セーブしておいた所に戻る以外、死ぬとそのキャラが持っていたパラメータやアイテム、お金などは失われていたよね。ところがソーサリアンでは、自然死（つまり老衰）の場合、ゲーム中で息子（または娘）として設定されたキャラ（どうやって設定されるかは、取材時点では未決定）にアイテムやお金などの財産が無税で受け継がれ、パラメータまで影響を受けるという。パラメータのことは別として、財産が受け継がれるということは、初代のキャラはお金儲けだけに走り､二代目さんが長い年月と多大な費用をかてけ装備品に強力な魔力を宿し、三代目のボンボンがそれらを受け継いで冒険に出る､といった徳川家康、秀忠、家光のような長期計画をたてることもできるってこと。

こんなソーサリアンってやっぱりひとつの〝世界〟だと思えてくるよなぁ。



➡どんな魔力が宿ったか、実際に使って調べる。このときに、かけた魔法の種類と順番、効力はキチンと控えておくこと。

キャラクターだって年をとるぞ

キャラクターが年をとると、グラフィック上でも老いていく。冒険用の職業が4種類、年齢層が青年、中年、老年の3種類、そして男女の別があるから、4×3×2で24種類のキャラが生まれるわけだね。





「リーダーはエライんだ!」というゲームシステムの話

さて、前述のように準備万端整えたキャラでも、作ったばかりのキャラでもいい、とにかく冒険を始めるためにパーティーを組むよね。このとき、またまた独自のアイデアとして、リーダー制（とはいわないけど）が採用されている。

リーダー制とは、すなわちパーティーに一番最初に組み込まれた人、現実的にいうなら、「オーイ、僕と一緒に冒険に行く人、この指止〜まれ！」という言い出しっぺはエライので、冒険に行って得たものは、少し多めに配分しよう、というシステムだ（長い！）。

具体的にどういうことか説明する。冒険中に怪物を倒したり、シナリオの目的を果たしたりして経験値を得ると、これは、まっ、人数にかかわらず、公平に分配される。

次にアイテムやお金を見つけた時。これらはいちおうみんなの物として町まで持ち帰ることになる。そして町へ戻った時に入るトラベラーズ・インにて分配する。このとき、リーダーがトクをするのだ。

インではまず、「リーダーさん、あなたこのアイテムいる？」と聞いてくる。イエスならアイテムはリーダーのものになり、ノーなら売ってお金に換えることになる。ねっ、おトクでしょ。

さらにお金の分配のとき、人数で割り切れないハンパはすべてリーダーのものになっちゃうのだ！　4人パーティーで7GOLD拾ったら、みんなは1GOLDなのに、リーダーは1＋ハンパの3GOLDで計4GOLDももらえちゃうってわけ。たとえリーダーとなっても、冒険中では危険な先頭を歩く必要はないから、一番レベルの低いキャラや、一番好きなキャラをリーダーに持ってくるとベリーグーね。

では最後は、冒険の舞台となるシナリオの話で締めくくろう。

ソーサリアンに載せられるシナリオは、レベル1の簡単さのシナリオからレベル5の難しさまで、各レベル3本ずつの計15本。エンディングを見るには15本をプレイする必要はなく、各レベル1本ずつ、5本を解けばよろしくなっている。

といっても、相続システムがあるから、ゲームに終わりはないのは同じ。5本といわず、絶対に15本すべてに挑戦するっきゃないぜ！

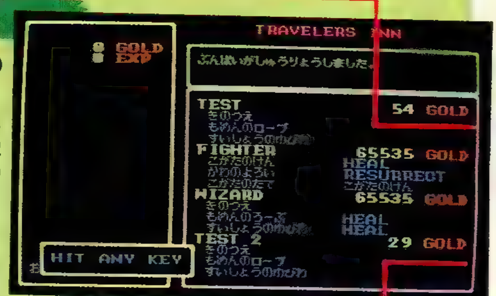
といったところで、次ページからは取材時に未完成だった3本を除く12本のシナリオの紹介する。くどいけど発売日までもう10日余。ムネをドキドキさせながらソーサリアンを持ちつつ、期末試験もガンバロウ!!

冒険から戻ってきたらトラベラーズ・インで、戦利品の分配 リーダーはおトクね！

パーティーを組むときに、一番最初に選んだ人は、言い出しっぺとして、とってもおトクなリーダーとなるのだ。



パーティーのリーダーになると、アイテムは手に入るわ、お金の分け前は多いわで、いいことずくめ。お金を分配する前、リーダーのTESTは所持金49GOLD、ぺーぺーのTEST 2は所持金25GOLDだったが、分配後はそれぞれ54GOLD、29GOLDへアップ。この場合、全員で稼いだ17GOLDを4人で割り、余った1GOLDをもらったわけだ。

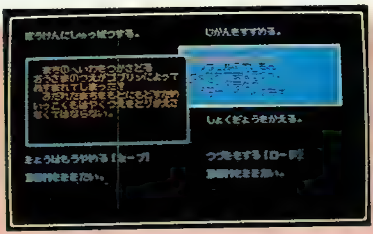


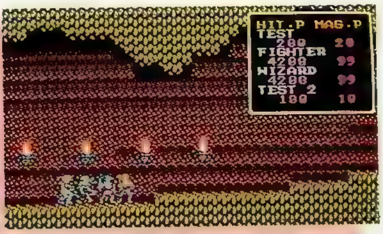
さあ、次ページから、いよいよシナリオの紹介だい！

発売前に、ちょっと一服
全15シナリオをご紹介!

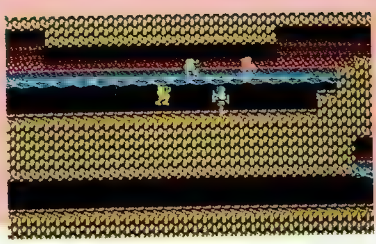
前のページで紹介したように、シナリオは5本×3で全15本。その1本1本がどういうものか、ちょりっとだけ見せてあげよう。ここに挙げた12本(シナリオ7、13、15は未完成)のシナリオの写真を見て、ワクワクしながら、12月20日のソフトの発売日を待っててちょ！

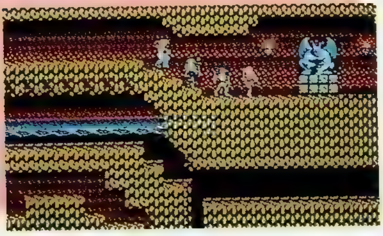
シナリオ1
消えた王様の杖





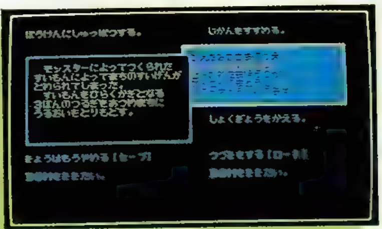
ゴブリンに盗まれた王様の杖を探し出す冒険。これまでに何度も掲載して、君たちも見飽きたであろうムラサキ色っぽいダンジョンが、シナリオ1の舞台だ。まずはコレかシナリオ6、11からスタートしよう。





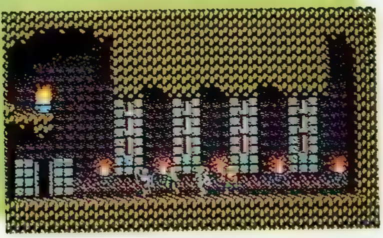
シナリオ2
ルシフェルの水門

町の水源の水門を、モンスターが閉めてしまった。水門を開ける鍵となる剣を探し、町を救え！　このシナリオも、12月号のニューソフトのコーナーで取り上げたね。コレの第一番目のポイントは、写真の滝の流れを止めることかな?

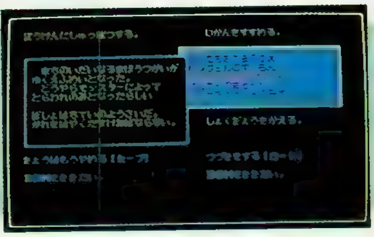


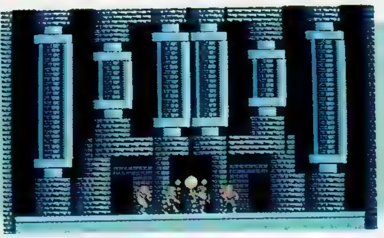
シナリオ3
捕らわれた魔法使い





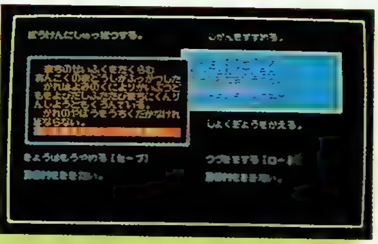
偉大な魔法使いが、悪いモンスターに捕らわれた。このままでは、町全体が危うくなる。早く彼を助け出さなくては！　というわけで、モンスターがウジャウジャいるダンジョンへ乗り込むのが、シナリオ3だ。

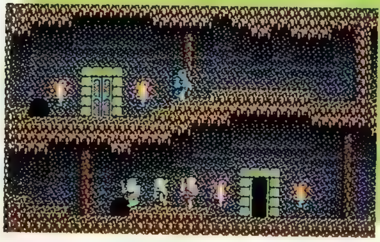




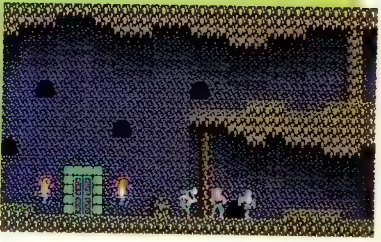
シナリオ4 暗黒の魔導師

町の征服を企む(けっこうセコイ！)暗黒の魔導師をやっつけて平和を守る、といういかにもRPGっぽい目的が設定されたシナリオ3。「3人までしか冒険に参加できません」というあたりに、なにかニオワセルものがある、と思う。



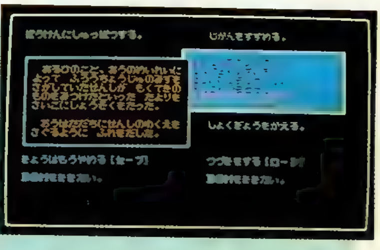




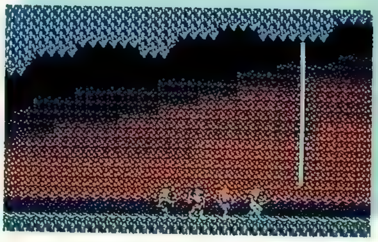


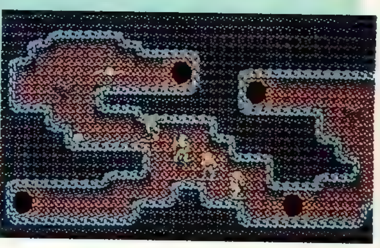
シナリオ5 不老長寿の水

王の命によって不老長寿の水を探しにいった戦士が、その水を見つけた直後、行方不明となった。そして君も、王の命令でその戦士を捜しにいく。それはいいけど、王様は不老長寿の水が欲しいの？　それとも戦士の身を心配しているの？

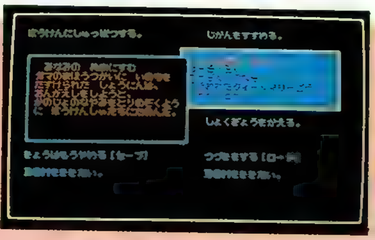


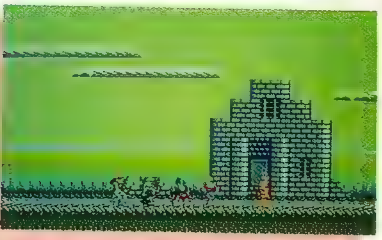
シナリオ6 暗き沼の魔女

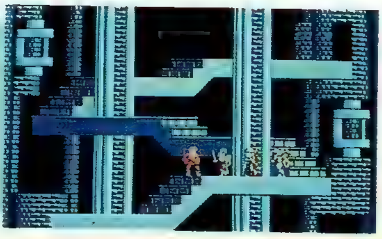


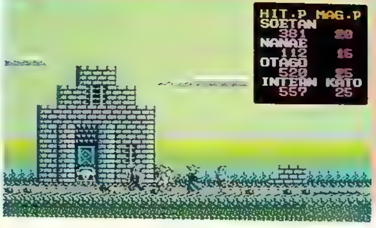


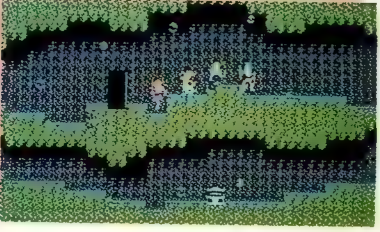
「なんで商人が受けた恩をオレたちが返さなけりゃなんないの!?」なんて野暮なことは言っちゃいけない。君たちは、ゲームの中ではいい人なんだから(きっと)。てなわけで、ここはシナリオ1～5と違い、最初は地上、沼地から出発し、ある人と話して情報を得るのだ。



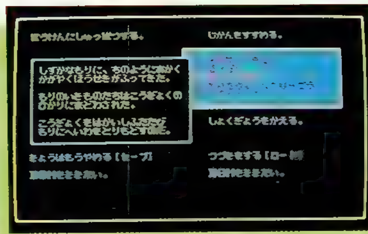


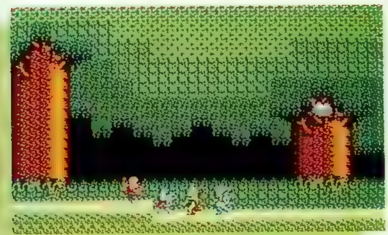




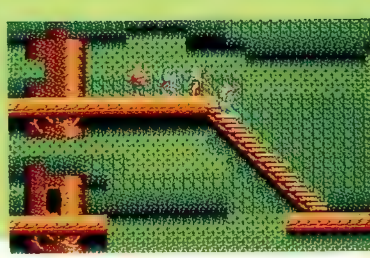


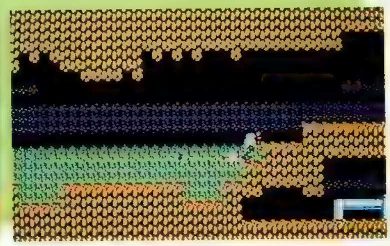
シナリオ8
紅玉の謎





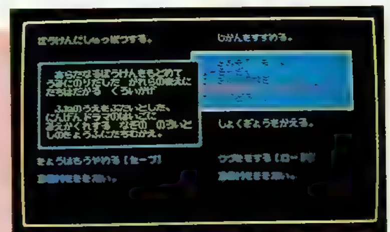
空から降ってきた赤い輝きを持つ宝石、紅玉。その光に人々は、みな惑わされてしまった。紅玉を破壊して、人々の心を取り戻そう。といっても、宝石は人の心を狂わせる、というような教訓めいた話であるわけはない。

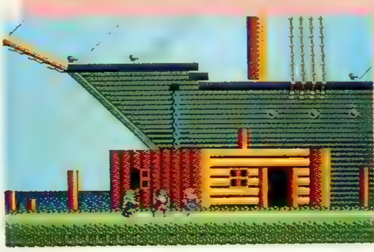


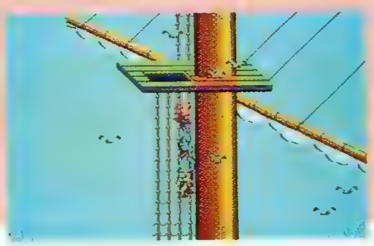


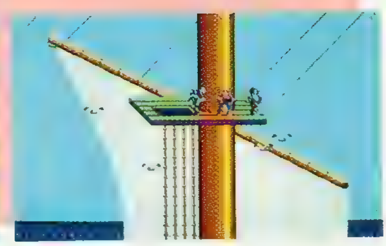
シナリオ9
呪われたクィーンマリー号

これまでのシナリオとはうって変わった明かるいグラフィック。「こんな町、オレたちには狭すぎるぜい！」とばかりに大海へ乗り出したプレイヤーたちを持ちうけるものはなにか？　船上を舞台とした、ちょっと変わったシナリオだ。

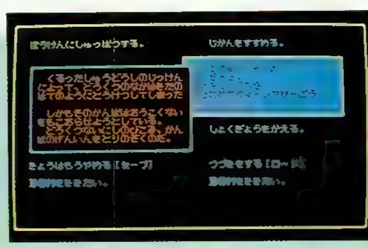


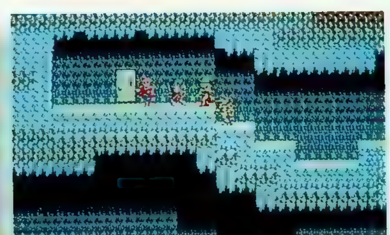




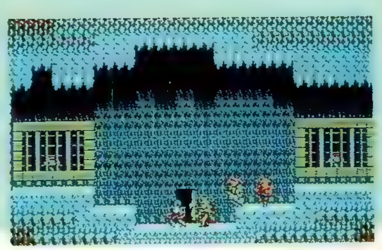


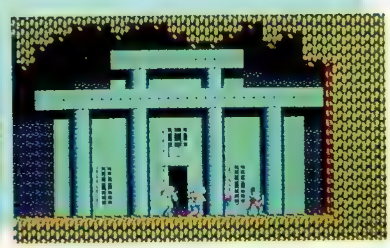
シナリオ10
氷の洞窟





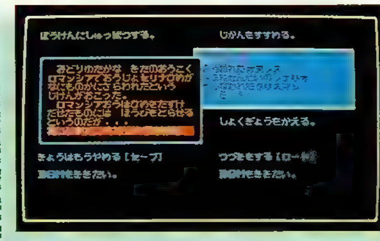
寒さキビシイ昨今、いかがお過ごしですか？　僕は12月だというのに、わざわざ氷の洞窟へ来ています。といっても遊びじゃありません。人工的な超寒波が町を襲っているので、その原因を探りに来てるんです。

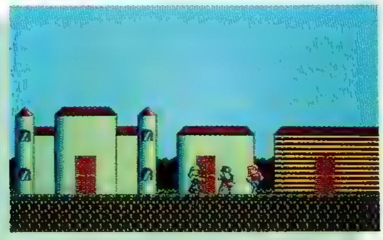




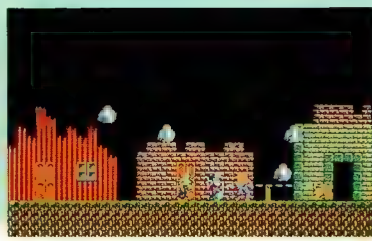
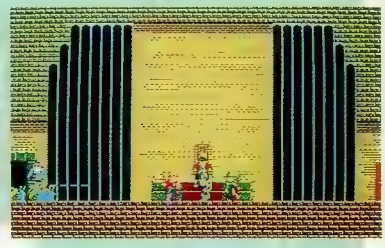
12月20日の発売日を刮目して待て!!

シナリオ11 ロマンシア



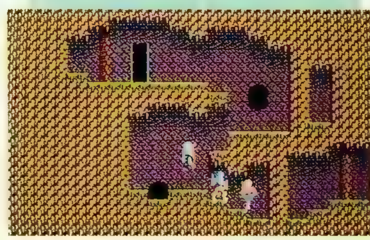
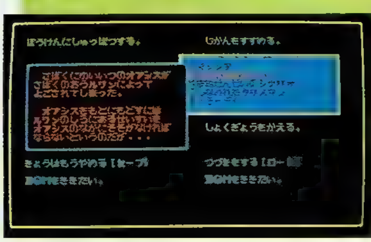


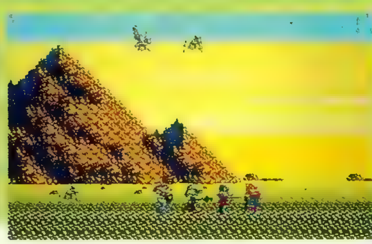
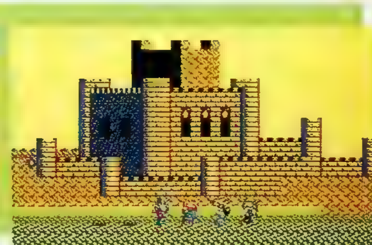
懐かしのロマンシア&アルゾバ王国が、"V"にも登場！　何者かにさらわれたセリナ姫を捜し、救い出せ！　地上(ロマンシア&アルゾバ)マップは以前のまんま。もしかすると、天界もあるかもしれない？

シナリオ12 呪われたオアシス

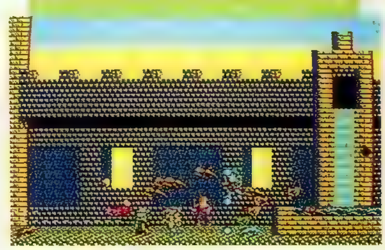
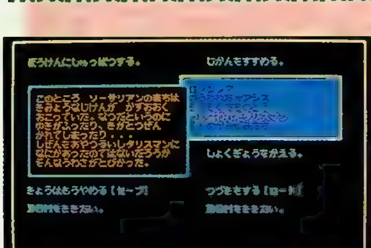
砂漠にあるオアシスの水が、悪い砂漠の王ルワンによって汚されてしまった。町のため、旅人のため、ルワンの城に潜入し、きれいな水に戻すための"聖水"を手に入れろ！　広々とした風景が印象的なシナリオだぞ！

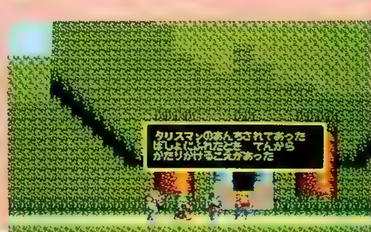



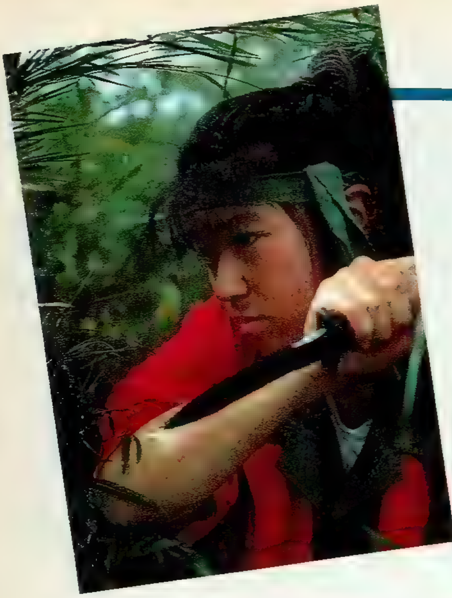



シナリオ14 失われたタリスマン

真夏に雪が降ってきたり、突然木が枯れてしまったりと、ソーサリアンの町に奇妙なことが起こりはじめた。なぜなんだ!?　もしかすると、自然を司どる石、タリスマンに何かが起こったのだろうか……。



死霊戦線 WAR OF THE DEAD

"コンバット・ホラー" と銘打たれたアクションRPG『死霊戦線』の徹底解剖のテーマは、リアル・コンバット。だから実銃の写真を使っての武器紹介に、実写によるライラのイメージフォトで全編を飾ってみた。だって、いつまでもマップ&裏ワザじゃ飽きちゃうもん！ といっても、そこはログイン。しっかりと、チャニーズ・ヒル内の9ヵ所の重要ポイントも、写真入りで解剖しちゃうよ！

マップをよく見てルートを見つけろ

チャニーズ・ヒルの街は、180画面近くもある広大な場所。そんなところをウロウロとさ迷っていたら、たちまちクリーチャー(モンスター)にやられてしまう。下のマップで重要地点の位置を確認して、あまり無駄に動き回らないようにしよう。

1.教会



◆森に囲まれた建物が、スタート地点である教会。ゲーム中での拠点となる場所だ。



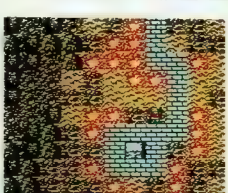


◆神父以外の人とも話して、何が起きたかを確かめよう。

◆教会の内部に入り、人に話を聞く。他の場所と違って、ここだけはクリーチャーも襲ってこないため、他の場所で見つけた生存者は、ここへ連れてこよう。しかし、なぜ教会だけは安全なのか？ それも謎のひとつだ。



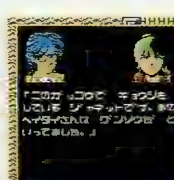
2.学校

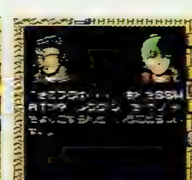


◆教会のずっと南(下)にある学校。ここまでは、早い時期に来たい。



◆この場所はかなり重要だ。内部は隅から隅まで調べ、隠されたものがないか確かめなくちゃダメだぞ。

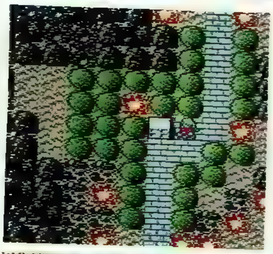




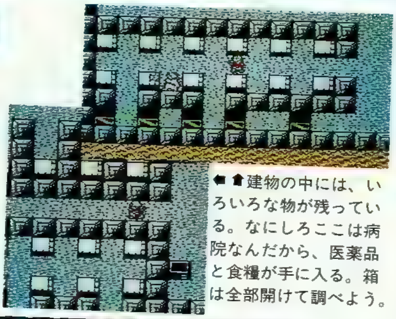
◆学校内にいる人、とくに先生とはよく話すべし。ヒントが隠されているぞ。

■ジャンル アクション・ロールプレイング ■メーカー ビクター音楽産業
■対応機種 MSX2
■価　　格 8,800円(C) ■発 売 日 12月上旬発売予定

3.病院



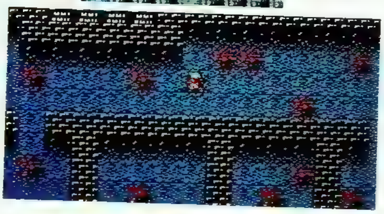
⬅教会のすぐ南にある病院。スタートしたら、次はこの場所を目指して進もう!!



⬅⬆建物の中には、いろいろな物が残っている。なにしろここは病院なんだから、医薬品と食糧が手に入る。箱は全部開けて調べよう。



⬅行き残りの看護婦は、話を聞いたら教会へ連れていってあげること。

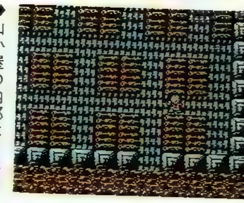


⬅病院の地下は、いつでも薄暗い死体置場。ここには絶対に何かある!!

7.山小屋

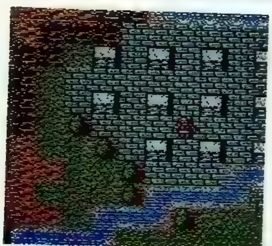


⬅教会と、湖を隔てて正反対に位置する山小屋には、ボートがないと来れない。

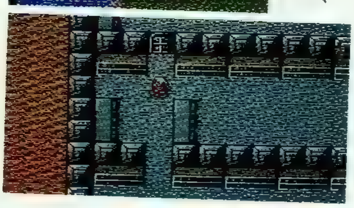


➡山小屋の内部はそれほど広くはない。くまなく探っていれば、体力回復を促すモノが手に入る!?

4.役所

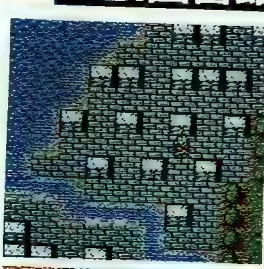


⬅市役所は湖の西岸にある。同じような建物が立ち並ぶが、入れるのはひとつだけだ。



⬆市役所の内部はガランとしていて、情報が得られそうな人もいない。だが、扉を開けてとなりの部屋へ行けば、何かがある。

5.図書館



⬅湖の東南にある図書館も、市役所と同じように、入れる建物はたったひとつだけだ。



⬅フツーに考えると、図書館は情報の宝庫なのだが、ここはどうだろう。町の歴史をしるした何かがあれば、ヒントになるのだが……。



⬅司書はこの場所を離れたがらない。なぜ、そんなにいやがるのだろう?

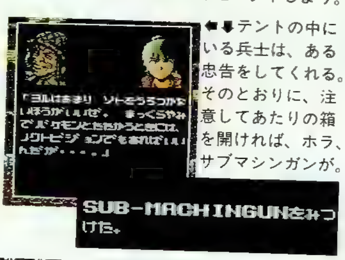
6.キャンプ



⬅4つのテントが並ぶ軍キャンプ。ボートを手に入れたら、早めにここを見つけたい。



⬆武器、弾薬の補充は、ほとんどここで行なう。テントごとに置かれている武器が違うから、開けて調べてからセレクトしよう。



⬅⬇テントの中にいる兵士は、ある忠告をしてくれる。そのとおりに、注意してあたりの箱を開ければ、ホラ、サブマシンガンが。

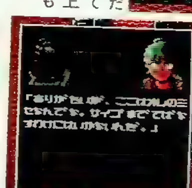
8.ドラッグ・ストア



⬅街の北東のはずれにあるドラッグ・ストア。苦労して遠くまで来る価値はあるぞ。

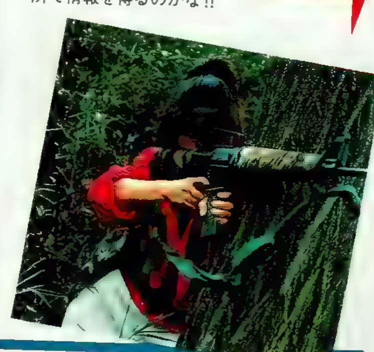


➡店の中には、まだまだたくさんの商品が残っている。体力(PF値)の上限を上げるための食糧も手に入れておこう。

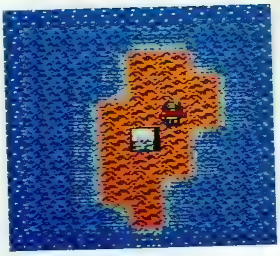


⬆ピーターを教会へ連れていくためには、別の場所で情報を得るのかな!?

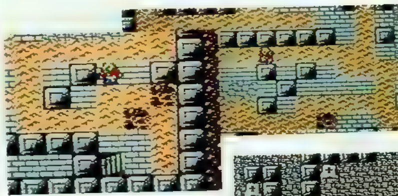
次のページでは湖の上の遺跡と武器の紹介だ!!



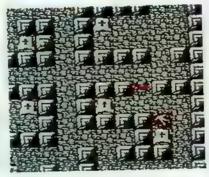
9.遺跡



⬅湖の中心にある遺跡に渡るにはボートが必要だが、手に入れてもすぐ来てはいけない。



⬅遺跡の内部は閑散として、人影は見えないが、敵はウジャウジャ出てくる。まるで何かを守っているかのように……。自分の力に自信があれば、迷わず地下へ行け!



➡遺跡の地下は、これまでになく広く、敵も段違いに強い。物語はもうクライマックスなのだ!



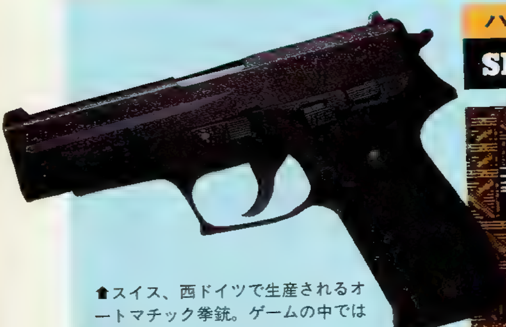
⬅地下には仲間の死体が横たわり、事の重大さが身にしみてわかってくる。

実銃の写真で武器を紹介!!

死霊戦線に出てくる武器は、すべて現用兵器ばかり！　しかも、それらはアメリカや西ドイツの、有名で評価が高い小火器なのだ。ならば、せっかくだから読者のみんなにもそのムードをわかってもらえるよう、実銃の写真を使って説明しよう、というわけなのだよ。



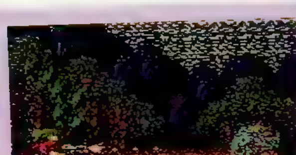
ハンドガン
SIG/SAUER P226



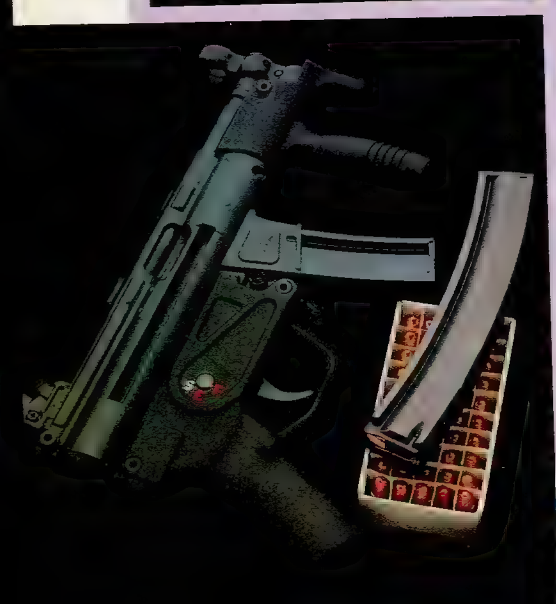


⬆スイス、西ドイツで生産されるオートマチック拳銃。ゲームの中では装弾数99発で、単発式である。

サブマシンガン
H&K MP5K



⬅西ドイツのH&K（ヘッケラー&コック）社のサブマシンガンで、実銃の装弾数は30発。ゲームの中では99発まで装塡でき、連射も可能。だがクリーチャーに与えるダメージは大きくない。

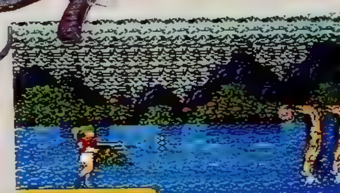


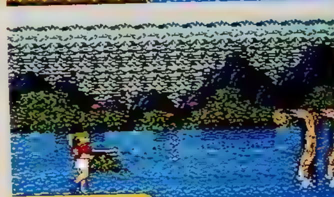


⬆ゲームには登場しないが、SMG（サブマシンガン）といえば、このUZIを忘れてはならないな。

ショットガン
S.P.A.S.12





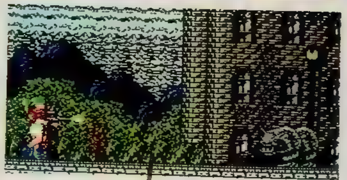


⬆S.P.A.S.12は、イタリア、フランキ社のショットガン。ゲーム中でも、実銃と同様に、弾丸は扇形に飛ぶので、複数の敵を撃退するときに有効だと思われる。



▲プラスチックを多用したブルパップ型アサルトライフルで、SMGよりも威力が大きい。

アサルトライフル
STYER/AUG







グレネード・ランチャー
H&K/MZP-1

▲一発の威力は大きいが射程距離が短く、ゲーム中ではジャンプ中やしゃがんだ時には撃てないという短所がある。ゲームではH&K/MZP-1だが、写真はアーウェン37だ。



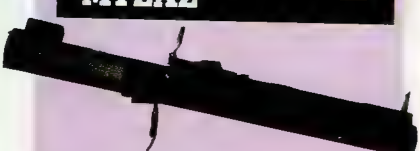


コンバットナイフ
BUSH KNIFE

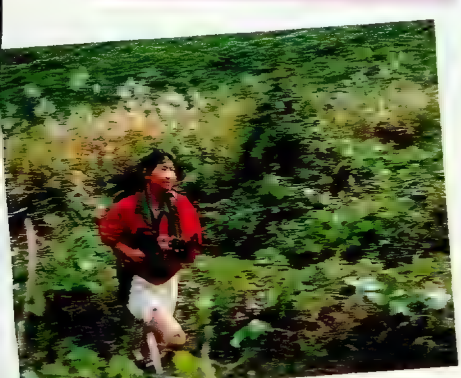


▲写真は小型のナイフだが、大型のブッシュナイフになると、ハンドガン並みの威力を発揮。

バズーカ
M72A2

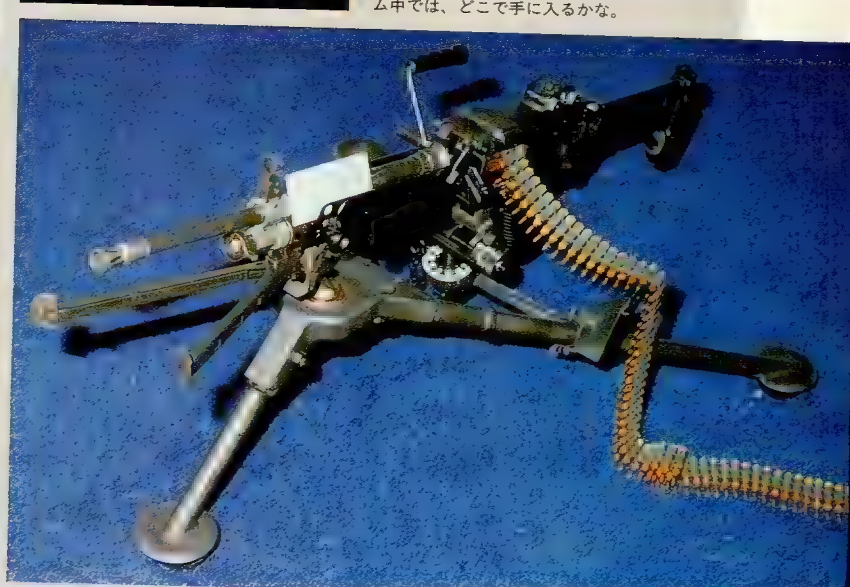


▲戦車に穴をあけることもできるバズーカだが、ゲームでは弾を1発しか持てないのだ。



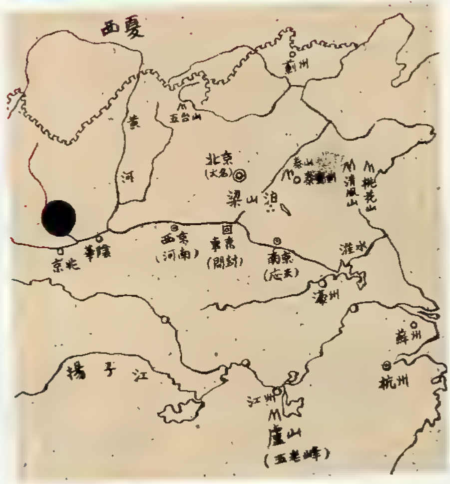
マシンガン
FN MINI M249

▼ベルギーはFN社のヘビーマシンガン、FN MINIM249。アメリカ陸軍をはじめ、カナダでも制式採用されている信頼性の高い銃だ。さて、ゲーム中では、どこで手に入るかな。



※写真協力／月刊Gun誌

電脳 水滸伝



時は12世紀、中国は北宋の時代。自由と正義のとりで梁山泊に108人の豪傑たちが集まって数年後のお話でございます。都では水奇身なる奇病がはやっておりました。この病を治すには、五老峰に登り人面桃を取らなければなりません。五老峰の3つの難関を突破するために、3手にわかれた豪傑たちを待ち受けるものは？　まずは、巻の一の講釈を待たれよ。

命令は慎重かつ正確に！

見　画面上のものを見たいときに使用する。見ることのできるものがあるときは、それらの名前が表示される。

話　画面上に人物がいるとき、この命令で話しかける。話しかけても、思ったような返事が得られるかどうかは不明。

聞　画面上の梁山泊頭領以外の人物から、情報を探り出すのに使う。しつこく質問したほうがいい場合もある。

使　ものを使ったり、人を使うのに用いる。どちらを使うかは、そのときの状況で、自動的に判定される仕組み。

前　画面に表示されている場所から、前進したいときに使用。前進はどんなときでも、北に移動することを示す。

後　後ろに移動するが、常に後ろへの移動は、南への移動を指す。林の中などでは、迷子にならないよう要注意。

左　画面上の風景から、左方向、つまり西に移動する命令。地図を書きながら遊べば、よりわかりやすくなるはずだ。

右　右、つまり東へ移動する。くれぐれも巻の二、林の中での行動には気をつけること。同じ風景が続くが違う場所だ。

叩　画面上にあるものを叩きたい。そんなときに使う。家に入るときは戸を叩いてから。が、叩きすぎも逆効果。

取　画面上に表示されているものを取りたいときに使用。誰に取らせたいか、きちんと考えて使用するようにしよう。

談　困ったことが起きたとき、仲間同士で相談してみると、うまくいくかもしれない。積極的に活用すべし。

闘　画面上の敵と思われる相手に、戦いを挑むこともできる。が、無益な戦いはつつしむこと。梁山泊の品位が下がる。

入　家や建物の中に入る際に選択。家に入るときは、きちんと筋をとおしてから。梁山泊はあくまで礼儀を重んじる。

出　家や建物の中から、外に出たいときに選択する。時と場合によっては引きぎわが肝心。退散する間をはかること。

交　各頭領の持っているものを交換する。せっかく何か持っていても、使用者が違う場合は役に立ってくれない。

戻　遊戯を中断して、梁山泊へ戻る。失策をやらかしたときは、いったん梁山泊に帰り、作戦を練り直して出直す。


「見る」を実行したときに、あらかじめ設定された以外のもの（人）を見るのに使用。見たいものの上に置き決定。


『叩く』命令を実行した際、文字表示されたもの以外を叩くときに現われる。あまり多用しないほうが身のためだ。



ものは大事な小道具だ


人面桃。五老峰の頂上にのみ存在する、不思議な木の実。水奇身を治す唯一の存在だ。


櫓。船をこぐための道具だが、元漁師出身の阮小二にとっては、先祖代々伝わる守り神。


薬草。薬売りの少女から買う。何の役に立つのかは、まったくわからない。確かめてみて。


雪李。巻の二に現われる少女。出生、年齢などは不明だが、決して冷遇してはならない。


金子。銀子の場合もあるが、いつの世にも、あって損はない。頼りになる。


巻き物。巻の一で秘薬を手に入れるために必要。しかし利用方法は、それだけではない。


着物。扈三娘が所持するが、着るのは扈三娘とはかぎらない。巻の二で非常に役に立つ。


数珠。魯智深が常に持ち歩いている。商売道具ということもあるが、ときには武器に活用。

■ジャンル/アドベンチャーゲーム　■メーカー/HOT・B
■対応機種/PC-8801mkⅡ、PC-9801、FM77、X1
■価　格/7,800円　■発 売 日/11月下旬

巻之壱　阮小二　巻き物を持て鬼人と遇い　鄭天寿　色香を用いて秘薬を収める



⬅鬼哭寺の内部。いかにも取ってくださいと言わんばかりのところに巻き物が。



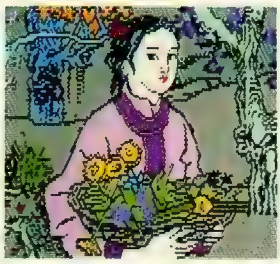
⬅馬の頭と人間の体を持つ馬頭民。村に入るには鬼人からもらうあるものが必要。



⬆双頭の鬼人。やさしい心の持ち主だ。攻撃してはいけない。



⬆貴民の村で村人から情報をもらう。多少の出費は覚悟すること。



➡薬草売りの少女、路娘。実は重大な秘密を持つ。鄭天寿の味方となって、王水に関する情報を提供。

電脳水滸伝、巻頭を飾りますのは、王水を探しにいく阮小二、阮小五、阮小七、李逵、鄭天寿、李忠、董平、張清の面々でございます。五老峰にあると言われる黄金の扉。何者をも通さぬ開かずの扉を溶かすには、是が非でも王水を手に入れなければなりません。一行は中国北西部にございます、貴民の村へと急ぎます。

貴民の村には、双頭の鬼人なる怪物が住んでおります。こやつが王水のありかを知ってると、呉用がどこかで聞きつけたのを頼りにやってきたのですが、双頭の鬼人とはいかなるものか、皆目見当もつきません。

右往左往する一行の前に、ひとりの村人がぷらぷらと歩いてくるのが見えました。これ幸いとばかりに、質問ぜめにあわせるのですが、何を聞いても村人は知らぬ存ぜぬの一点張り。

業を煮やしたひとりの者が、村人にそっと袖の下を握らせます。地獄のさたも金しだい、とはよく言ったもので、うってかわってすらすらと答えるさまは、小憎らしいことこのうえなし。

さて村人の言葉どおり、一行は貴民の村から西へ二里ほど行ったところの鬼哭寺へと向かいました。殺風景な寺の中には、いわくありげな巻き物が。とりあえず取っておくこととしました。

鬼哭寺の裏の林に、洞窟が見えます。実はこれこそが双頭の鬼人のねじろ。ここで双頭の鬼人と対面し、呼応山のふもとの馬頭民の村へ行け、と教えられます。難関が待ち受けてるとも知らずに、村へ急行する一行。はたして無事に王水を手にできるでしょうか。それは己が手で、しかと確かめられよ。

主な登場人物



立地太歳阮小二
阮氏三兄弟の長兄。もとは漁師をしていた。梁山泊水軍の頭領でもある。



短命二郎阮小五
阮氏三兄弟の次兄。兄と同じく漁師出身。ひょんなことから梁山泊入り。



活閻羅阮小七
阮氏三兄弟の末弟。2人の兄とともに、古くからの梁山泊の頭領のひとりだ。



黒旋風李逵
梁山泊一の乱暴者だが、庶民の信望も厚い。豪傑中の豪傑と言える。



白面郎君鄭天寿
色白の美男子。水滸伝の物語中、艶っぽい場面には、必ず登場している。



打虎将李忠
九紋竜史進の武芸の師匠。史進のすすめで、梁山泊の一員となった。



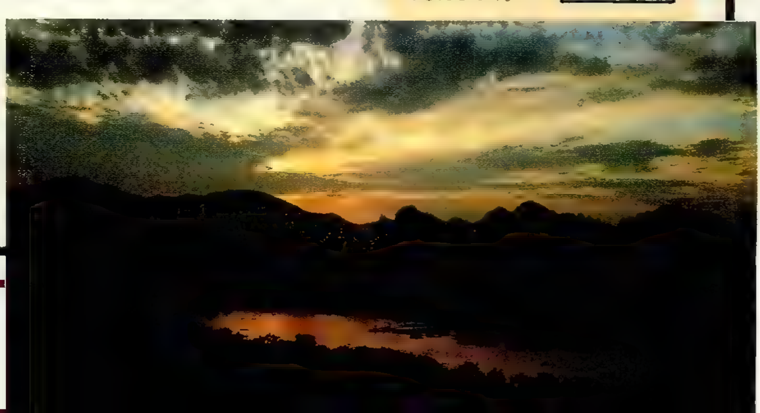
双鎗将董平
梁山泊騎兵軍五虎将のひとり。文武両道に通じている数少ない豪傑だ。



没羽箭張清
石つぶてを得意わざとする。その威力には、どんな者でもたじろぐ。



⬅手に手を取って、逃げる鄭天寿と路娘。2人の行く手に、明日はあるのか。



※277ページから279ページ中、梁山泊頭領たちのイラストは、『画本水滸伝』(中央公論社)をもとに、『電脳水滸伝』のグラフィックデザイナー陳 文光氏が描き下ろしたものです。

巻之弐

扈三娘　逸聞の村にて少女を救い
公孫勝　計を定めて猛極を捕らえる



⬅猛極を捕らえんと、吾子老人の家に集まる男たち。一行に勝ち目はあるだろうか。



⬅みすぼらしい少女を前にして、言い争う扈三娘と魯智深。少女は必ず救うこと。

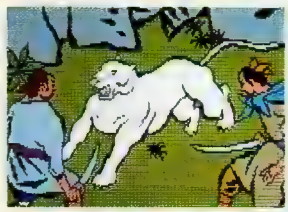
ところ変わりまして巻の二は、清風山のふもと、逸聞の村からお話が始まります。ここでは公孫勝、扈三娘、魯智深らを筆頭に、8人の豪傑どもが猛極を探しにまいります。

一説によると猛極とは、全身真っ白で大人が3人がかりでも持ち上げられないほど大きい虎のこと。五老峰に棲む皇竜に打ち勝つには、この猛極の力を借りなければなりませぬ。

猛極の出るという逸聞の村に着いた一行の前に、ひとりのみすぼらしい少女が現われます。この少女、実は巻の二を解くための、非常に要となる人物でございます。決してじゃけんに扱ってはいけません。

こんなときに頼りになるのが、女の手。扈三娘の出番とあいなります。いつもは男顔負けの働きをする扈三娘も、こまやかな心配りを見せるところは、さすがと言えましょう。

一行は少女を連れて、村人たちから猛極の話を聞き出します。するとひとりの若者が、自分もこれから猛極狩りに行く、と答えました。吾子という老人が、猛極を倒した者にほうびを出すとおふれを出したため、村の男たちはこぞって猛極退治に出かけているそうでございます。



➡真っ白な体を持つ猛極。大の男が束になってかかっても、つかまえるのは難しい。



⬆逸聞の村人。ひ弱そうだが、猛極退治に出かけるという。



⬆吾子老人。逸聞村の長老的存在だ。村いちばんの金持ちでもある。

すわ一大事。猛極を殺されてしまっては、皇竜を倒すことができません。はては人面桃まで、手に入らなくなってしまいます。猛極のいる林めざして、一行は馳せ着けます。

が、時すでに遅し。見るからに剛健そうな男たちが、ぐるりと猛極を取り囲んでおります。梁山泊の面々、この危機をどう乗り越えるか。どうやら正攻法では無理なよう。多少の犠牲は覚悟するのが、まずは得策でございます。



⬅みんなが寝静まった夜半、岩に座り、何を思うか公孫勝。傍に花栄がたたずむ。

主な登場人物



入雲竜公孫勝
梁山泊の中心的な頭領。羅真人に学んだ道士で、道術に通じている。



双鞭呼延灼
日に千里を走る踢雪烏騅(馬)を駆る。安寧州の総指揮官から梁山泊へ転身。



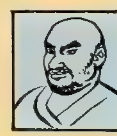
美髯公朱仝
その名のとおり、髯が自慢の頭領だ。義に厚く、すべての武芸に通じる。



矮脚虎王英
扈三娘の夫。身の丈5尺弱で女好き。単槍の名手でもある。通称王矮虎。



一丈青扈三娘
梁山泊の数少ない女頭領のひとり。馬を乗りこなし、優れた剣の使い手。



花和尚魯智深
坊主のくせに生臭物や酒が大好物。五台山を追放されて、梁山泊に入る。



小李広花栄
弓の名人だが、槍や棒などにも秀でている。今回の旅では体調が悪い。

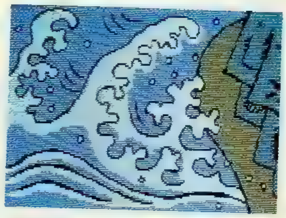


大刀関勝
関羽の子孫。梁山泊騎兵軍五虎将のひとり。武芸、学問ともに優れる。



巻之参 張横 海中にて鮫と戦い 武松 牙仏身のからくりを知る





⬅荒れ狂う海。この難所を突破する方法は、ただひとつ。団結心が大切となる。



➡来鳴まで出かけた戴宗を待ちわびる面々。はたして戴宗は、期日に間にあうか。



⬆来鳴の町の薬問屋の娘。端役だが、なぜか印象に残る娘だ。

主な登場人物



行者武松
金瓶梅にも登場する、梁山泊きっての好漢。武勇伝も数多く残っている。



神機軍師朱武
梁山泊の軍事参謀。兵法に詳しく、智謀にも優れる。武芸も達者だ。



赤髪鬼劉唐
元は流れ者という経歴を持つ。槍を持たせれば、彼にまさる者はなし。



神行太保戴宗
神行法で日に千里歩くことで有名。梁山泊の情報係として欠かせない。



船火児張横
梁山泊水軍の頭領のひとり。張順の兄。泳ぎが得意で巻の三で大活躍。



母大虫顧大嫂
孫新の妻。強力ぶりはつとに知られている。ふだんは居酒屋のおかみ。



鉄叫子楽和
名のとおり、武芸より歌が得意。どんな歌でも、すぐに覚えてしまう。



挿翅虎雷横
人並みはずれた腕力が自慢。義侠心に厚く、武芸の腕もたいしたもの。

五老峰の3つの関門を突破すべく、中国各地にちらばった梁山泊の豪傑たち。巻の三ではそのうちの一部隊、五老峰に控える謎の仏像牙仏身を打ち破る秘策を探りにまいります。

牙仏身の秘密を握る長足仙に会いに、武松、朱武、劉唐らの8人は、さる海辺の地にやってきました。ところが一同の前に現われたのは、荒れ狂う海とがけにはさまれた一本道。このままではとうてい前へ進めません。そこで一計を案じたのが朱武と楽和。おかげで一同は、無事に進むことができました。

行き着いた先は、これが目もさめるような美しい土地。桃源郷とはまさに、このような場所のことを言うのでしょうか。疲れはてた面々にとっては、夢のような土地でございます。

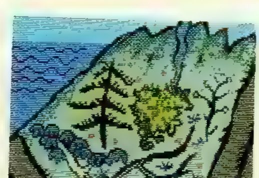
ふと、一軒の家が目に入りました。中からは人の声がしております。戸をたたきますと、美しい女性が現われたのには、一同驚いたのなんの。言葉をかわすうち、長足仙とは彼女の夫であるとわかりましたのには、二度驚いてしまいます。

二度あることは三度ある。さらに一同は、もう 回驚かされるはめになりました。長足仙とは生まれて初めて見る、西洋人であったのでございます。

長足仙は牙仏身の秘密を教えるかわりに、来鳴の町まで妻の薬を取りにいってほしいと言い張って譲りません。しかも一同に与えられた期限は、3日間。3日間のうちに来鳴の町まで行き、薬を持って帰るには、どんな速馬を走らせようとも無理というもの。

一同があきらめかけたとき、戴宗に視線が集まります。足にお札をくくりつけ、風のように歩く神行法を体得した戴宗ならば3日間の期限のうちに、戻ってこられるでしょう。

正義のとりで梁山泊は、都の人々を救えるでしょうか。108人の心意気は、続く巻の四にて花開くのでございます。



⬅荒れ狂う海を抜けると、桃源郷のごとき光景。長足仙のいる地だ。

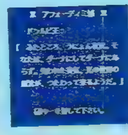
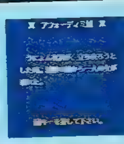
ティル・ナ・ノーグ

シナリオジェネレーターで自分だけのシナリオを作り出す『ティル・ナ・ノーグ』。先月の徹底解剖で予告したとおり、今月はアイテムや魔法を中心に、仲間にできるキャラクターや街の細部まで、一挙に徹底解剖だ！

ティル・ナ・ノーグ最新バージョンでは、前回の徹底解剖では詳しく紹介できなかったお城に入れるようになり、街のお店もすべて開店した。お城で王様に会うと、装備品３点セットをもらえるんだ。お城や街に入ってもグラフィックがなくてさびしい！てわけで、右に美しいイラストで紹介しておくので、ゲームといっしょに楽しんでちょ。

しつこいようだけど、ティル・ナ・ノーグはシナリオが無数に作られる、新しいタイプのRPGだ。でも、少なくともキャラクターやアイテム、魔法などは共通のデータがあるはず。そこで、システムソフトの木下さんにお願いして、各データを見せてもらったんだ。

とんでもないゲームだ。と、そのデータを見た瞬間思ったね。あるわ、あるわ、アイテムの数も、魔法の種類も、

お城

お城の中では王様が勇者を探している。主人公はここで英雄妖精として認められ、王様からロイヤルソードなどの武器や防具を授かる。



仲間にできる妖精さんたち

主人公が仲間にできるキャラクターの一部なのだ。ここに紹介したのはヒューマノイド系(人間の形をした)妖精だけだけど、仲間にできるのはヒューマノイド系だけとは限らない。動物みたいなヤツも仲間になるんだって。



主人公
主人公はダーナ・オシーの種族に属しているが、フツーのダーナとは違う、英雄妖精だ。



ダーナ・オシー(男)
これはティル・ナ・ノーグで一番ポピュラーな妖精のダーナ・オシー。鉄の武具は苦手。



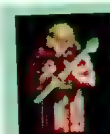
ダーナ・オシー(女)
こちらはダーナ・オシーの女性。他の妖精にくらべると、女にしては体力があるようだ。



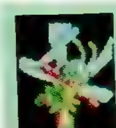
アルセイド
森の中に棲むニンフ。やさしい性格なので白兵戦には不向きだけど、呪文を知っている。



クルラコーン
迷宮に棲んでいる妖精。おじいさんだけど体力はマアマア。迷宮の中の造りに詳しいんだ。



シャーマン
謎のおじさんとウワサされる変な人。物腰は柔らかで見るからに上品そうだが、根性はない。



ピクシー
トンボのような羽を持つ小妖精。身は軽いが体力がない。性格が男っぽくて好戦的なのだ。



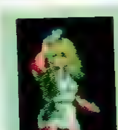
シルフ
チョウの羽のシルフはおとなしい性格の小妖精だ。相手の呪文を封じる呪文を知っている。



ドリヤード
木のニンフ。ニンフの中では一番強気で根性ウーマン。睡眠誘発の呪文を知っているのだ。



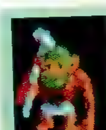
ブラウニー
年老いているが、これでなかなかすばしっこい。相手が悪霊やモノノケだと執ように戦う。



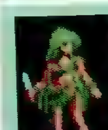
オレアード
山に棲むニンフ。体力がなく、戦いは飛び道具で後方からというタイプ。グラマーな妖精だ。



タルウィスティグ
湖に棲む美しい金髪の妖精。率先して戦うわりには根性がない。魔力はかなり持っている。



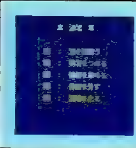
ドゥエルガル
岩場に棲む、サルのような妖精。体力があり頭も悪くないが、かなり自分本位な性格だ。



ヴィルデフラウ
名前は野性の女という意味。勇敢で好戦的なキャラクターだ。解毒の呪文を知っている。

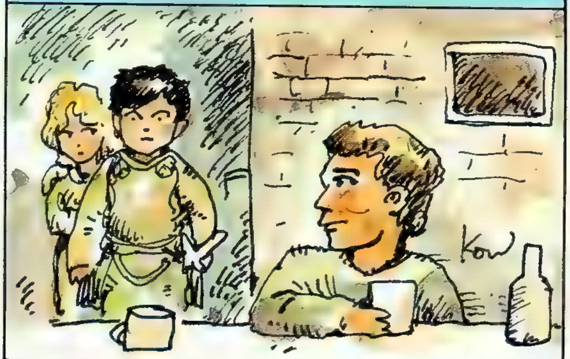
■ジャンル／ロールプレイング
■対応機種／PC-9801シリーズ
■価　格／9,500円
■メーカー／システムソフト
■発 売 日／１月中旬予定

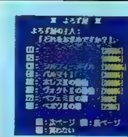
なにかと便利な街は生活の拠点なのだ



酒場

気前よくおごれば情報も聞きやすくなるってもんだ。嫌いなヤツをパーティーから外したり、勇者をつのることもできる。

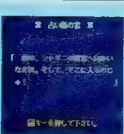




よろず屋

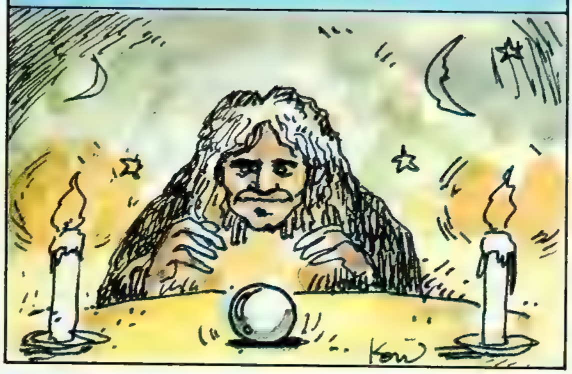
武器、防具、魔法の巻物、薬、その他いろんな道具を売っている。また、不用品の買い取りもしてくれる、便利なお店だ。

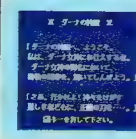




占い師の家

いくらかお金を払うと占ってくれる。ダンジョンのある場所、隠された街の場所など、いろんなヒントを教えてもらえる。

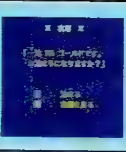




ダーナの神殿

迷宮の中で巻物を手に入れても、封印されていると呪文を唱えることができない。ここへ持ってくると封印を解いてくれる。

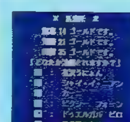




宿屋

RPGにはつきものの宿屋はと一ぜん体力を回復する所。外だと１日１回しか眠れないけど、宿屋なら何度でも泊まれるよ。





医療所

医療所では解毒、覚醒、回復の治療をしてくれる。ゲームを始めたばかりのころは、いろいろとお世話になるところだ。





クロスボウ
弓の一種で、器用な人に向くようだ。野獣・魔獣系に効果的。



バトルアックス
戦闘用のオノはとっても重いので、力がないと使えないのだ。



ダガー
とりあえず武器が欲しいってときは、これでもガマンできる。



ムチ
何となくサディスティックな感じだけど、大して強くはない。



ロッド
ロッドはつえのこと。魅力の高いキャラクターに持たせよう。



ブーメラン
体力のない仲間に持たせたい飛び道具。下等生物に効く。



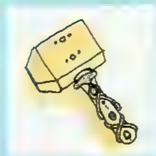
ショートソード
短剣は機敏な人ほど使いこなせる。悪魔系の敵には効かない。



モーニングスター
かなり力のいりそうな武器だね。ああ、イガイガが痛そ。



ブロウパイプ
吹き矢のこと。器用な人に向くようだ。野獣、魔獣系に効く。



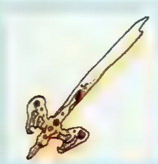
ホーリーハンマー
妖精が使う聖なるカナヅチ。アンデッド系の敵に効果的だ。



小妖精の刀剣
小妖精専用の、軽くて小さな刀剣。多少力がいるようだな。



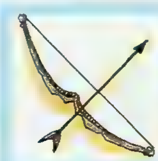
スリングショット
いわゆるパチンコなのだ。ジャム系の敵には効かない。



ロイヤルソード
主人公が王様から授かる武器だ。英雄妖精以外は持てない。

アイテムはよりどりみどり 武器も防具も山ほどあるぞ

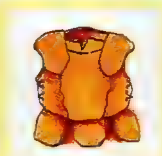
140種以上ある武器、防具のなかからほんのほ〜んの一部を紹介なのだ。武器などを手にいれたら"装備"のコマンドで効力を調べると、その防具の強さ、特に効く敵、まったく効かない敵の系統がわかる。同じ武具でもキャラクターの持つ能力によって、攻撃・防御値に差が出ることもある。



ロングボウ
野獣、魔獣系に効果的な、かなり大型の弓。器用な人に向く。



ロイヤルアーマー
これも王様がくれるヨロイで、主人公だけが装備できるんだ。



レザーアーマー
革で作られたヨロイ。このぐらいは最低でも身につけたいよな。



チェインメイル
くさりかたびらのこと。軽いだけがとりえの防具なのだ。



プリティーアーマー
敏捷な小妖精が身につける。小さくてかわいらしいアーマー。



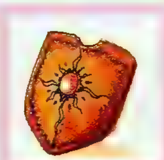
エンジェルクロス
天使の布で作られた特殊な服。魅力的な小妖精のアーマーだ。



ホーリープレート
鋼鉄製の丈夫なヨロイ。知性的な妖精が身につけると効果的。



ロイヤルーシールド
とーぜんこれも、王様からもらうリッパな盾。主人公専用品。



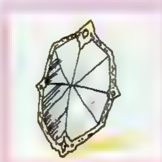
レザーシールド
ないよりマシの、革製の盾。身軽な人に向くんじゃないかな。



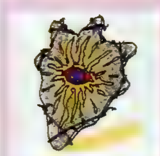
バックラー
革よりは丈夫だ。金属を使っているため、少し重いのが難点。



フェザーシールド
小さくて羽のように軽い盾。特に魅力のある小妖精に最適だ。



ミラーシールド
敵の攻撃をミラーでかわす盾。敏捷なメンバーに持たせたい。



メデパルマ
これは呪術をさえぎる機能のある盾だ。知性的な者に向く。

とにかくケタ違いに多い。もちろんキャラクターの種類も味方(にできる者)、敵合わせて200種以上だ。今回は、グラフィックのできている味方の妖精だけ紹介しておくが、実際には、この何倍もの味方キャラクターがいるんだ。

ゲームを進めるうちに仲間が増えてくると、新メンバーの装備品を調達しなきゃならない。ピクシーなどの小妖精は専用のものしか持てないので注意しよう。小妖精用の武器や防具は見つけるのが大変なだけに、手に入れたときの喜びもひとしおなんだよな。

装備品は各メンバーに必要な分だけ渡して、残りの装備品や巻物の魔法は主人公に集めておくのが賢明だ。万が一仲間が死んでも、アイテムの被害は最小にってワケ。ちょっと冷酷かな?

魔法

なんと100種類以上もあるという魔法の中から、これも一部を抜粋。魔法は巻物の呪文を唱える場合と、魔法の薬を使う場合がある。巻物はたいてい迷宮内で手に入るが、なかにはよろず屋で売っているものもあるよ。巻物と薬は仲間の間で受け渡しできて便利だけど、キャラクターが初めから知っている呪文は受け渡しできない。ケチ。

……巻物に書かれている魔法　……薬ビンに入っている魔法



ベフェミ
体力回復

味方の体力を回復させるための呪文だ。これを知っていると、死にそうな仲間をムザムザ見殺しにすることもなくなるってわけだ。

ホナミ
覚醒

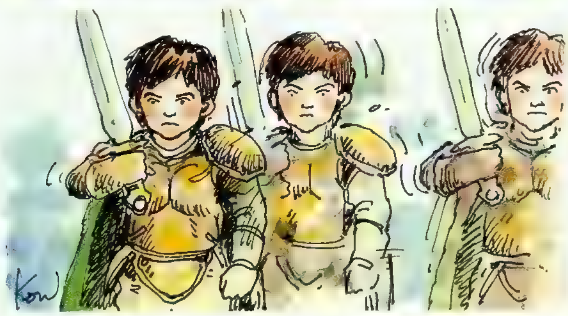
モンスターの中には魔法を使うものもいる。味方が睡眠、魅了、恐慌の状態になったとき、この呪文を唱えると正常な状態に戻るんだ。

メルキナ
風雪の嵐

雪まじりの鎌いたちで敵グループ全員にダメージを与える。鎌いたちはつむじ風のためできる真空によって起きるらしい。かなり強力。

ビガルト
電撃攻撃

敵の個人に光線で電気ショックを与える呪文。電撃というと雷のようなものかと思うけど、これとは別に落雷攻撃という呪文もあるよ。



ベセム
魔力吸収

敵のキャラクターから魔力を吸いとって、味方に与えちゃうんだ。けっこーズルいと思うけど、これは絶対便利な呪文だよね!!

ホレス
睡眠誘発

敵を眠らせる呪文。特に強い敵を呪文で眠らせちゃえば、安心して攻撃できるね。逆に、敵にこの呪文をかけられることも多いんだ。

ナリュク
分身

これはもう、説明しなくてもみんな知ってるよね。自分と同じ姿の影を作って、敵の眼をくらます呪文だ。忍者の使う術として有名。

ミュドレア
魅了の鎖

コイツは風変わりな呪文だ。敵のキャラクターを魅了し、人事不詳にする。つまり、敵を自分にホレさせちゃうってことかな。ヘンなの。

シルファアトス
水精召喚

戦闘モードに入った時、水の精霊シルを召喚する呪文。戦う時1人でも味方が増えると、かなりこちらが有利になるからウレシイな。

ルナファ
光輪の盾

味方全員を光で作った魔法の盾で包み、防御力を上げる呪文。全員が同じように防御力アップするわけで、こーゆー呪文は公平でいい。

オドルト
眼識

最初に出会ったキャラクターはレベルも体力も魔力も未知数だけど、この呪文を唱えるとそれを識別することができる。透視眼、かな。

モーラ
地上帰還

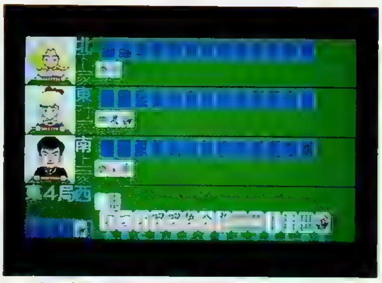
迷宮内から地上へ瞬間移動する。RPGではよくある呪文だけど、これがあるとやっぱり便利。階段を上るのってけっこー大変だもんね。



ぎゅわんぶらあ

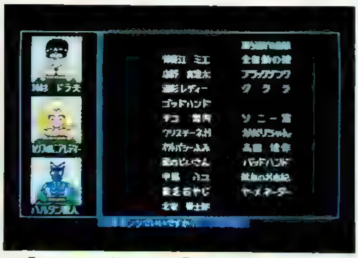
自己中心派2 自称！強豪雀士編 を利用して 宇宙一の雀士になろう!! PART2

先月号に引き続いての、パート2である。今回の記事ではいよいよ負けない麻雀のための極意をご伝授しよう。そのテキストとして、『ぎゅわんぶらあ自己中心派2・自称！ 強豪雀士編』を使用する。もし手元にソフトがあれば、併せて、お読みいただきたいのである。



⬆強い雀士になろうではないか、諸君、ねえ。

ぎゅわん自己で、確実にキミの麻雀は一翻アップ



⬆「ぎゃわん自己！」と「2」があれば、24人のメンバー。強力なラインナップではないか！

前回でも書いたが、この最新ゲーム徹底解剖!! のページは、ゲーム弱者のページである。ゲームを埃とちりと忘却のかなたの下敷きにするのを防ぐための、ページである。つまり、ゲームをきちんと終了してもらうための企画。ゲームに勝つための読み物だ。

しかし、今回だけは例外。この『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』のページは、本当のというか、人間4人が卓を囲んで打つところの〝麻雀〟に強くなっていただくための内容を持つ。だって、麻雀ソフトで遊ぶ人は、麻雀のルールを程度はちがえども知っている人だろうし、家で一人で麻雀ソフトに食いついてるのは、裏を返せば、対人間の麻雀ができない反動からきている。ね、そうでしょ？ 対人間の麻雀ができない理由にはいろいろあるだろう。自分がヘタクソだから。最近忙しいから。自分の自由になる時間が他の仲間とズレているから。友達が少ないから……。だから、麻雀ソフトを買って、パソコンで走らせる。その根底に流れるものは、対人間の麻雀の強化にあるわけだ。

だから、〝ぎゅわん自己2に勝つ！〟、ということは中間地点でしかなく、その背後にそびえる、〝あいつに勝つ！〟、という意義こそが、最終目標なのだ。

よって今回は、ぎゅわん自己2は、テキスト、叩き台として利用している。

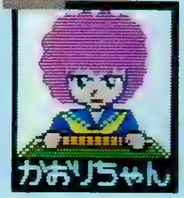
5 全自動の狼



キャッチフレーズは、〝理論派雀士〟。さて、その実体は!? それほど、こわいな～という打ち手の印象はないのだが、うーんなかなか考えてはいるみたい。ナカない。とにかくナカない。そして、ねばる。リーチがかかると、敵の手を読み、待ち牌を予想して、自分の手作りの方向を変えてくる。つまり、打ち回してくるのだ。

テンパイの可能性も高い。下りること、そして相手を下ろすことを考えてくる。危険牌は、きっちりと押さえている。全自動の狼と名乗るだけの思考ルーチンを持っているようだ。が、先にも触れたが、こわくないのである。圧迫感はない。うまい雀士なんだが、迫力に欠ける。このあたりが少々悲しい。やはり、その人の迫力というのは、無茶苦茶さ加減と理知的さ加減が上手にまざって生まれるものなのかもしれないな。以上、ちょっと不平も多いが、このゲームの中において、強豪の部類に入ることはまちがいなかろう。

6 かおりちゃん



暴牌族に属していて、日夜暴牌をふるってタコになってしまった……とプロフィールにあるのだが、そんなことはありません。かおりちゃん、ケッコウやるじゃん。まず、アガロー！ という強い意欲。そして、強引なリーチ！ バク進バク進大バク進である。打ち回しのような高等芸はないにしろ、ツキ始めると、やっかいな相手だ。

リーチ回数も多いし、手ナリで局を回すこともある。翻牌なんかを対子で持ってても、あっさりおとしていってピンフの形に持っていったり、なんてことも。ときどきやるポカで負けはするものの、総合的な評価としては、なかなか優秀なものがあります！ ということになろう。暴牌族だ、ワヤクチャしよる！ と頭っから思っているとこっちが痛い目にあうかも。

フルネームは積木かおりのかおりちゃん。もしかして、ちゃんと更生すると、立派な女流雀士に成長するかもしれませんですねえ。

■ジャンル/テーブルゲーム
■対応機種/PC-8801SR
■価　格/6,800円
■メーカー/ゲームアーツ
■発売日/発売中



⬆ああ、トップになれなかった。このクヤシサを糧にする。負けて初めて勝利の味を知る。

そのあたりを心に留めて、読んでいただきたい。では、いきます。

このゲームの面子(メンバー)を利用して、心理的シミュレーションを行ない、実戦に役立ててみよう！　ということまでが先月号の展開。では、その続きとして、実際の麻雀、対人間の麻雀を、要所要所をぎゅわん自己と照らし合わせながらシミュレートしていってみよう。

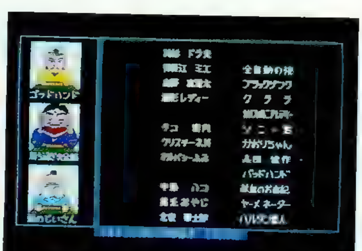
まずは、面子集め。麻雀は４人で遊ぶもの。３人打ちで遊んでしまうときもあるが、それはどこまでいっても邪道。友人３人が自分の目の前にいる。気心の知れたヤツらだ。今までにも、何回も何十回も打っている。だったらその打ち方もだいたいわかるはず。あいつはすぐナキたがる。こいつはホンイツが好き、などなど。このデータは重要だ。場の雰囲気をつかむのに大きな手掛かりとなる。

ぎゅわん自己２でいえば、より明確なキャラクターの性格付け、そしてその選択の自由。そこにそのポイントがある。この場では早めにアガルべきなのか？　大きな手を狙っていっていいのか？　仲間に似た性格のキャラクターを選んで遊ぶのもよし、わざと、自分を窮地に追いつめるように、強力なメンバーを選択するもよし。〝やわ〟な相手と打って勝って喜ぶのもいいが、それではいつまでたっても強くはならないだろう。普通の人は。

４人が卓を囲んだ。ハンドメイドで山を作る場合、つまり手で洗牌（かきまぜる）する場合。何秒間かの牌が躍っている時間には、ものすごく大量のデータがつまっている。みんな、牌を下向き、文字が見えないようにしてかきまぜるように努力するが、ひょこっと上を向いてしまう牌もいくつか出てくる。必ず出てくる。そのゆくえを、ちゃんと記憶しておくのだ。できるだけ多くの牌を、誰の山へ行って、どのあたりで、山の上ヅモか下ヅモか……。これは、けしてチョンボではない。ただのデータ収集、全員の目前で公然と行なわれることのデータを集めているだけである。

そこで集められたデータ、たとえば中は対面の山の右半分に２枚ある、というデータがわかったとする。サイコロを振った。自分の上家から牌を取り始める。配牌を見る。中が２枚あった。対面の山までは10数順ある――。手作りの指針に十分成りうるわけである。

もちろん、いつも、そううまくいくわけではない。しかし、これをクセにしておけば、必ず役に立つ、いつかは役に立つときがくる。セコイなあ、と思うようでは、強くはなれないぞ。キー牌１コで、勝負が決するときも多々あるものだ。自動台だとだめだけどね。



⬆バカツキ、強い相手を選ぼう。そうじゃないと本当に強くとなれない。そんなもんよ。

7 ヤーメネーター



なんだ、こいつは～。グラフィックでも表現されているように、人の捨て牌はまったく見ない。自分の手だけしか頭にない。しかし、笑うことなかれ。ケッコー、こういう人はいるもんだ。キミも、そういうところあるんじゃないかい!?

ヤーメネーターが場に出した牌を見ると、まったくをもってのバーラバラ。集め方も一途。ソウズならソウズ、マンズならマンズ。ホンイツ、チンイツ系統が多い。あと、ツモは２～３回しかないぞ、というのにリーチの一声。なにやってんだもう！　しかし、そのペースに巻き込まれてはいけないぞ。

ただし、もしそういうヤーメネーターがアガッたときは、ドッカーン!!　大きい手だったりする。何やってんだよバカタコと、まるっきり無視してると、やられてしまうかもしれぬ。

彼をアガらせないようにして、カモにしてしまう。キミに技術があれば、きっと可能でしょう。



⬆やったぜ！　アガッたぜ！　うれしいなあ。小さな手でもアガルとうれしい。雀士の心。

8 ブラックザンク



医師としての実力はあるんですか？　へえ、あるんですか。でも、麻雀の腕はといえば、タコタコタコタコ、大ダコのテンタクルズ(古い)。まったくもって、わけのわからん打ち方をしてくる。解説もできんよ、これじゃあ。２つナイたらホンローなのに、テンパイ形はただのチートイツ。ポンポンとナイてるかと思えば、高くもない手でリーチを狙う。それでも、勝ちゃあいいよ。それで負けてばっかりだもん、やんなっちゃうよな。

手の傾向といえば、うーん、チャンタ系が好きなのかなあ、でもそうでもなさそうだし。つかみどころがなくて、それで弱い。バカバカバカ、バカ。

なんか、イライラしてきゃったぞ。でも、ここでイライラしてしまうと、弱っちいブラックザンクにも負けてしまいましょう。この手の雀士は、こちらがパコパコとアガッて、早めにハコテンにして、地獄の底に葬り去ってやりましょう。それが一番。

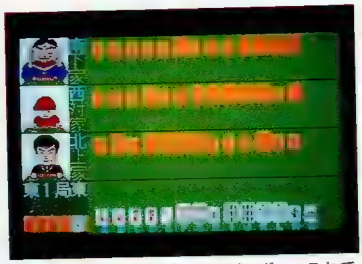
9 ソニー君



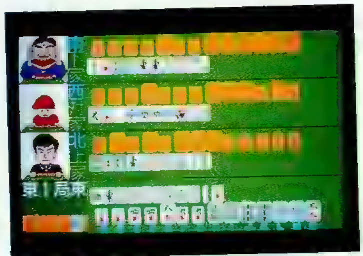
ソニー君はメンバーに入ると、β牌とVHS牌がまぜこぜになってプレイができ、必ず右から、マンズ、ピンズ、ソウズ、字牌と並んでいるところから、いろいろ推理して相手の手を読みましょう……。しかし、こういうのは、好きずきだろうが、必要ないと思う。第一、画面がキタナイ！　でこぼこで、すき間だらけ。見ばえの悪さといったら、電気釜がゲタはいて外に飛び出していってしまうほどだ。

オマケの要素として、漫画の原作通りにソニー君を入れたのだろうが、ちょっと苦言を提させていただけば、ゲームソフトには必要なかった。そう思う。見てると、イライラしてくるんですよ、本当に。

打ち手としてのソニー君は、素直でいい手作りをしてくるのに。ソニー君と、普通の牌で打ちたかったなあ。そういうモードないんですか？　ゲームアーツさん。ないんですか。じゃあしょうがないなあ。



⬆β牌とVHS牌がまざって、デコボコ。これで相手の手を読む。でもね、見ばえが悪い。



⬆やっぱり、どう見ても見ばえが悪い、美しくない。はっきり言って、このモード、いや。

対局が始まる。まずは、自分の牌を見る。そして、並べ替える。その後、どう役作りにはげむか考える。その次に何をする？　そのまま自分の配牌を見続けているようでは、初心者の素人さん。卓の上、あるいはメンバーの間に流れる空気をすぐ感じ取ること、それが肝心。うっ！　くさい。誰かが放屁したな！　まあ、そんなことでもいいだろう。役作り、どうしよう、ああ配牌悪いなあ……そんなことをドキドキしながら考え込んでるよりは、周りを見わたして、ああコイツが屁をこいたな！　と見極めるぐらいのほうが、余裕があってよろしい。

必要時以外は視線をあげて、すべてを見渡す。これが実は、最も重要な負けない麻雀のためのポイントなのだ。

麻雀を覚えて間がないころ、また、熟練者でも疲れてくると、だんだん自分の牌しか見なくなる。自分の牌を見るのは、ツモってきて、さてどれを切ろうか!?　と考える時間だけで十分。よっぽどの手、五面聴六面聴とかチンイツでゴチャゴチャになってる、など以外では、ものの10秒かそこいらで切り牌は決まるはず。不要牌を切ったら、あとは場を見すえる。自牌を見る視線を卓上に投げるのである。

テンパイしていたり、リーチをかけたり、白をポンしたいな〜、そんなときには誰もが相手の切り牌を凝視する。それを、いつもするだけのことである。慣れれば、むずかしくもなんともないことだ。常に卓上を見ていられるようになったぞ！　ほとんどの人は、このクセをつけることだけで、自分の点棒の減り方をかなり抑えることができるようになるのだ。もちろん、このクセをつけても暴牌を切ったり、下りることを知らなかったりすると負け続けるだろうが。

要は自分の余裕なのだ。何事にも、余裕がないのは、いけませんよ。

この全体を見わたす訓練は、このソフトでできる。できるように作ってくれている。画面上のキャラクターの絵から飛び出るふき出しのせりふ、あるいは、場に切る不要牌の出どころをきちんと見る訓練。それで、余裕を作る練習はできるのだ。

文章中出てくる"余裕"という言葉、それはどこにでもついてくる。手役の進め方にも、余裕が必要である。今度は、中盤戦の切り牌の余裕のお話。

卓上の切り牌を確実に見ているキミなら、各メンバーがだいたい何の役を作りたがってるか、わかるはずだ。何の牌を待っている、という具体的なことまではわからなくても、タンヤオか三色か、ホンイツか、チャンタ系か、それぐらいはわかるはず。その雰囲気を感じ取ったら、今度は自分のアガリ状態を考える。よっぽどの場合以外では、通常アガリ牌は１種類か２種類。２種類として、最大で８コ。自分で使ってたり、すでに捨てられていれば、アガリ牌に遭遇するチャンスはさらに減っていく。アガルために、いい待ちにもっていくために、自分の進路——つまり狙い役に誤りはないか？　このチェックを、１人が牌を切るたびにしていくのだ。待ち牌の余裕を探り出す

10 ハルタン星人



はさみ状の手で、どうやって牌を積むの？　ま、いいか、そんなこと。

このハルタン星人、強いのである。マルス133を持ってこなきゃあ、やっぱり勝てないのかなあ。リーチをかけてくる。ナキタンで蹴られる。ポコッとマンガンでアガル。親になったら連チャン開始。１ナキか２ナキでテンパッてるし。テストプレイの結果言います。見ばえは悪いが、このハルタン星人が、最強だあ〜。

小さなアガリでチビチビかせぎながら、ときどき大きな手でアガル。いやな野郎、いやもとい、いやな宇宙人。

だいたい10順目ぐらいにはテンパイ形にもっていくみたい。だから、早アガリのための練習台にはもってこいのキャラクターだ。正統派の打ち方をしているので、イヤラシイ感じもない。この役が好き！　という強力な個性はないが、タンヤオを中心としてものを考えているようなきらいはある。こいつに勝てたら本物だ。

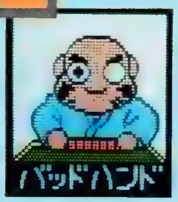
ための自分の余裕を作る。抽象的すぎてわからんわい！　という人は、細かい技術的なことまで書いてある麻雀書物をひもといてみなさい。読破して、考えてみれば、わかるはず。

あるいは、このソフトでも体得できる。どうする？　失敗して、負けるのだ。強いヤツを敵にして。人間相手に負けるとつらいから、このソフトで負けて、体験をふやすのだ。豊富な体験は、必ず余裕となって身につく。逆に言うと、体験しないと、身につかない。おわかりかな？

あー、誌面が尽きた。具体的な切り牌の技術、役の狙い方は、麻雀専門誌にまかした。やや尻切れトンボの感も否めないが、最低伝えたいことは書き記したつもり。場数を踏んで、余裕を持って、全体を見て、ぎゅわん自己2で痛い目にあえば、キミは仲間うちではトップになれる！　かもよっ！

では最後に、負けない五つの心得を。

11 バッドハンド

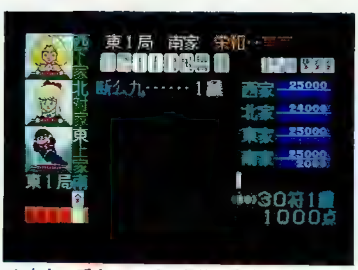


本名が、自模山真二（つもやままっぷたつ）。ツモのほとんどが、一、九牌や字牌。最悪の運を持つ男なのだが、その最悪のツモを利用して、化け物みたいな手ができるときがある。

タコではない。ちゃんと考えている。ナカない。主に、手ナリだ。満ガンの手ならナカずにすます。そうでなければ、ときどきはリーチ。普通の場の雰囲気では、まったく敵ではない。

しかし、アガルときは大きな手なので、一応の注意は必要だ。バッドハンドがなんかやってる！　と確信できるときは、素直に下りましょう。

でも、こういうヤツ、いるよ。現実の麻雀でも。やだね〜。立川談志の口調で言っちゃうよ、やだね〜。このバッドハンドも、早めに葬り去る。こんな相手にてこずってるようでは、キミの雀力はまだまだだ。どこかの滝でも行って、水に打たれて、カゼひいて、薬飲んで、寝て、それで起きて、麻雀の修業を積みなさい。

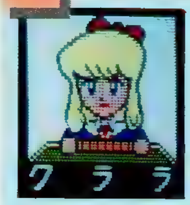


⬆大きい手をテンパるより、小さい手でもアガル。ツキを自分の流れに乗せることが必要。



⬆やったあ、トップだ。いっつもこうじゃないと、竜さんのようにはなれないのだ。

12 クララ



クララ立てるのよ！　う、ううん。クララは立てることに自信がありません。すぐナキます。あ、それポンね、チーね。だから、すぐ一翻下がります。

立てられると、すごく喜びます。ワーイワーイ。そんなクララですが、この人も実は、あなどれないのです。

ときどきリーチもかけてきます。でも大きい手を狙わず、タンヤオリーチで2,000点とか、そんな感じ。しかし、テストプレイでは、親で6回も連チャンされたこともありました。テストプレイヤーのふがいなさもあるとは思いますが、一翻下げてのクララですから、アガル可能性はそれだけ高いのです。

ナクといっても、ハダカ単騎とかにはならず、1つナイてテンパイ。そんなパターンだから、たちが悪い。タンヤオのみとかだと、こっちがクサッてしまいそう。でもそこでクサッてはこちらの負けョ。クララ、覚悟してなさい！　お兄ちゃんは、クララを山崎ハコテンにしてしまいますよ。

必勝 負けないための麻雀 五つの心得

一、自分の牌ばかり見るな！
一、卓全体をいつも見る余裕を
一、フリコミが諸悪の根元である
一、くやしくても下りろ！
一、イライラが一番体と手に悪い

ぎゅわん自己シリーズで修業をして人間相手に勝利せよっ！　お約束だぞ

Zeliard ゼリアード

『ゼリアード』は、ゲームアーツが初めて挑んだアクションRPG。キャラクターの多彩な剣さばき、数々の魔法、迷路のように複雑なマップがプレイヤーの闘争心をかきたてる。その魅力を徹底的に探ってみたいと思うのだ。

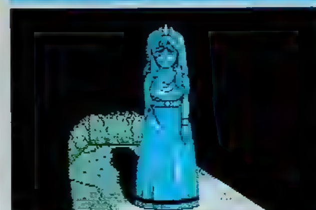
王国フェリシカのある聖地ゼリアードに、二千年の時を超えて魔王が復活した。王国のフェリーサ姫は呪文によって石像にされてしまい(右の写真を参照)、二ヵ月後には暗黒祭の生け贄に…。

悲しみに暮れる国王の前に、ひとりの若者が現われた。彼の名はデューク。聖地ゼリアードの精霊の元で修行を積んでいる戦士である。〝エスメサンテの涙〟という9つのクリスタルを捜し出したとき、再び魔王を封じ込めることができる。そんな精霊の教えを受けたデュークは、聖地ゼリアード、およびフェリーサ姫を救うべく立ち上がったのだ。

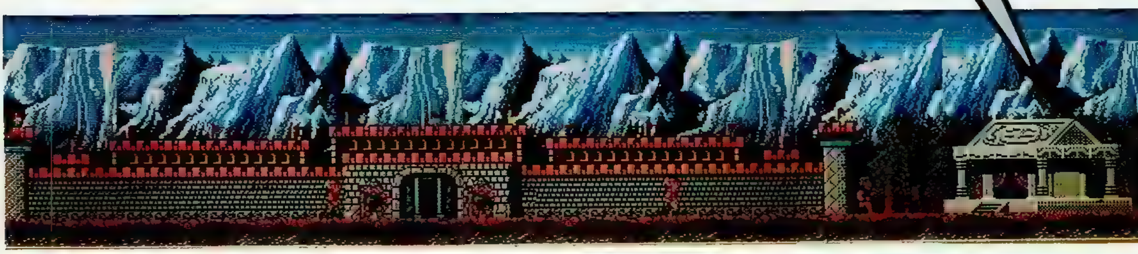
「ゼリアード」は、こんな具合にその幕を開けるのである。

フェリシカ城

静かな森の母屋

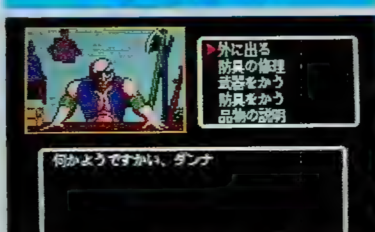


⬆石にされてしまった、哀れなフェリーサ姫が安置されている。元の姿に戻る日を夢みて、デュークの帰りをじっと待つ。



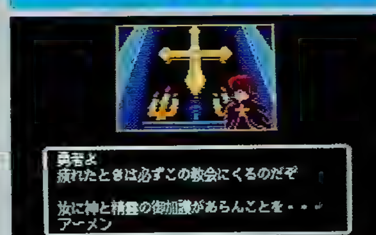
ムララの町

武器と防具の店

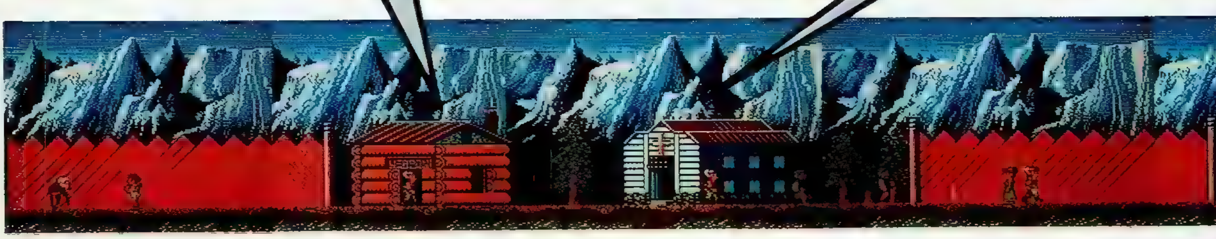


⬆かなり短気なおやじである。プレイヤーが武器を物色している最中にも、腕組みをしてイライラ。

教会



⬆「勇者よ、疲れたときは必ずこの教会に来るのだぞ、アーメン」。親切な神父さんである。



■ジャンル/アクションRPG
■対応機種/PC-8801SR
■価　格/7,500円
■メーカー/ゲーム アーツ
■発 売 日/12月上旬

ゼリアードはアクションRPGだ。というよりも、RPG的な要素を持つアクションゲームと言ったほうがいいかな。全８面にわたり、出るわ出るわ特殊なモンスターに、数々の仕かけ。プレイヤーの反射神経なしでは、まずゲームは終わらないと断言してしまおう。おまけにマップも人間心理の盲点をついたもの(開発の人の話によれば)で、タテ、ヨコに無限にループし、かなりの複雑さをかもし出しているしね。

では、RPG的な要素は何かといえば、まず、人との会話で情報を得なければ、自分の行くべき道を見つけることができないこと。街で出会った人には、片っぱしから話しかけてみる必要がある。次に、ある程度経験を積んで賢者のところに行けば、レベルを上げてくれるということ。魔法なんかも使えるようにしてくれるのだ。

以上、ゼリアードの概要についてざっと触れてみた。ではいよいよ、このゲームが持つ数々の魅力を、グッと探ってみよう。

まず、下のマップを見てくれ。ここはプレイヤーの旅のスタート地点、ムララの町だ。どう？　美しいでしょ。でもそれだけじゃない。プレイヤーがこのマップの上を歩いたときに、手前の風景だけをスクロールさせ、背後の山々の風景はそのままにしておくという工夫が施されているのだ。つまりそうすることによって、全体の風景に奥ゆきを持たせているわけね。写真じゃわかりづらいのが残念だけど。

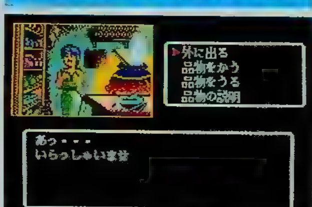
街にはいろいろなお店がある。実は、このお店の人々は、オーバーアクションでジェスチャーをし、実際に声を出して(！)プレイヤーに語りかけてくるのだ。例えば武器屋のおやじ。プレイヤーが店に入り、結局何も買わずに出ようとすると、テーブルをドンと叩き、「ひやかしなら出て行け！」とまくしたてる。なかなか個性派ぞろいで、町にいるだけでもけっこう楽しめるぞ。

見よ！この絶妙な剣さばき！



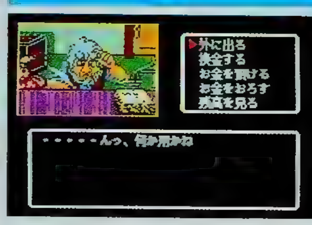
デュークは戦士だけあって、さすがに剣さばきが巧み。この調子でズバズバやられた日にゃ、モンスターもたまりませんな。

魔法の道具と薬の店



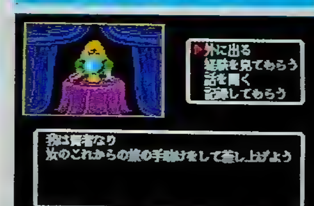
⬆「いらっしゃいませ」と、心和む笑顔を見せてくれるかわい娘ちゃん。ここでは、アイテムを買い取ってもくれるのだ。

銀行



⬆すべての町の銀行はオンラインでつながっていて、一度お金を預けておけば、どの町でもおろせる。便利ね。

賢者アモーン



⬆どの街にもひとりずつ賢者がいて、旅の重要なヒントや魔法を教えてくれたり、レベルを上げてくれたりする。有難や。



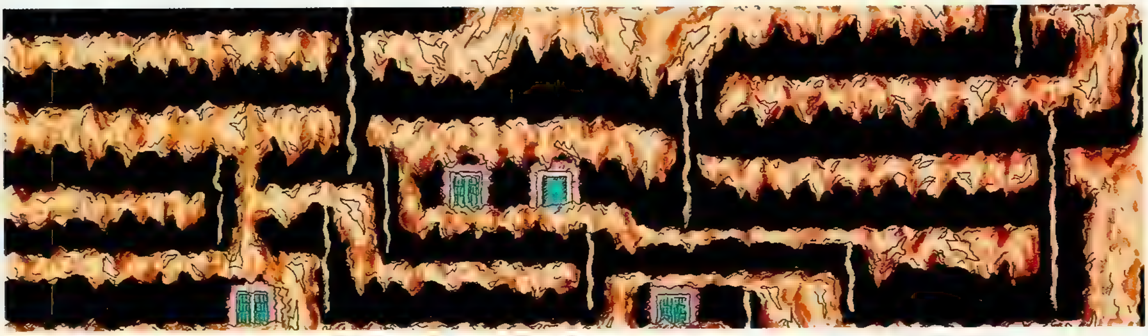
戦いの旅は長く苦しい･･･

プレイヤーを待ち受ける戦いの場は、全部で8つ。それらは、洞窟、森、氷、炎などでそれぞれ構成されていて、不気味なモンスターたちがうようよ徘徊してる。ザコ敵といえども、油断は禁物なのだ。

各面にはそれぞれ仕かけがいっぱい。それによって、プレイヤーはかなりのダメージを受けることになるだろう。でもそんな仕かけに対応したアイテムが、必ずどこかにあるはずなのだ。意地でもそれを見つけ出せ！



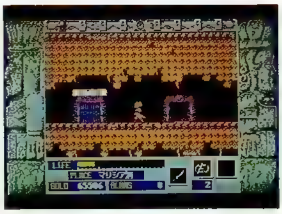
⬆宙で移動する台に乗って、ツタに飛び移れ！こんな仕かけは、まだ簡単なほうなのだ。



マリシア洞



⬅ムムッ。この部屋から妙な物音が。ひょっとするとボス敵がいるのでは……。

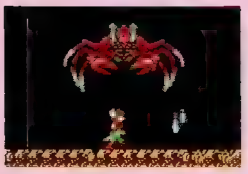


⬅おし、ボスをやっつけた。地下の町サトノに行って、賢者に話を聞こうかなっと。

プレイヤーの最初の戦いの場、マリシア洞。その全貌は上のイラストのようになっている。プレイヤーが実際この中を歩き回ると、タテ、ヨコにループしているためかなり複雑なものに感じるはずだ。ツタを登り降りしたり、宙に浮かぶ台に乗ったりと、見せ場もたくさん。でも、プレイヤーが一番悩むのは、坂の下に来たときじゃないだろうか。この坂、小さいながらもつるつる滑って、なかなか上らせてくれない。この面の一番のネックだ。でも前述したように、この状況に対応したアイテム(例えばスベリ止めのクツ)が、きっとあるはず。それを探すと、ゲームは、実にスムーズに進めることができるのだ。

さて、ザコ敵をズバッと（このやられかたが凄まじいんだ、ホント）やっつけたあとに残るタマはアルマスという。これを町の銀行に持って行くと換金してくれるのだ。町の銀行同士はオンラインでつながっているし、かなり

さすがにボスは手強い



⬅うわー、カニのお化け。口から出す液体に気を付けろ！



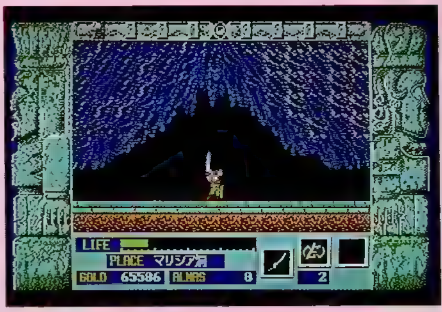
⬅大ダコだ。足を2本切ったとたん、口から墨を吐いてくる。



⬅バッサバッサと襲って来るトリ。胸からも羽根で攻撃する。



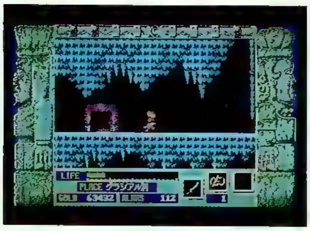
⬅プルンプルンしている寒天質のヤツだ。どこを狙うべきか。



⬆ボスを1匹倒すごとに、クリスタルが1つ手に入る。9つ全部集めたときに、ゼリアードは救われるのだ。



⬆森の面。無数にループしていて、自分がどこにいるかわかんないよー。



⬅氷の面だ。あるアイテムがないとツーッと滑ってしまう。

このゲームの経済機構は、システム化されていて、とても便利。

このマリシア洞あたりの洞窟の面は、まだ序の口。ゲームを進めると、あっと驚くような面も出てくる。例えば、ゲームも終盤に近い〝腐土の面〟。文字どおり地面や壁がドロドロ腐っていて、酸の水たまりがあったりする所だ。おまけにプレイヤーの足場がどんどん崩れていくなどのアクシデントも起きて、かなりのスリルを味わうことができるぞ。この面のボスキャラに至っては、よくぞこんなものを考えついた、と感心してしまうほどグロテスク。夢でうなされちゃいそうである。



⬅このスライムは剣で攻撃するとどんどん増殖する変な奴。

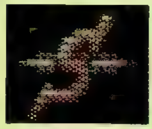
7つの魔法を使いこなせ!



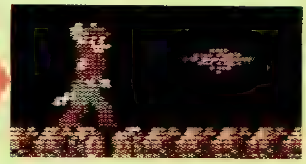
エスパーダ



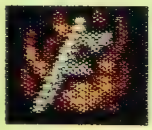
投剣の魔法だ。プレイヤーが一番最初に覚える魔法で、遠隔攻撃ができるのが魅力。やたら使う必要もないが。



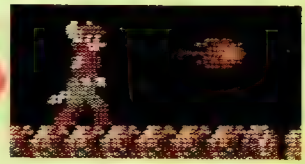
セーダー



矢の魔法。シュッとすばやく敵に向かって行く。エスパーダよりも強力だ。遠くの敵に有効である。



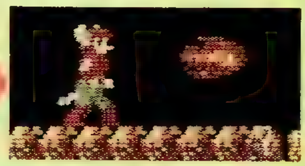
フェーゴ



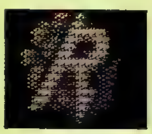
火炎の魔法。とび出た火の玉が地面に落ちて、メラメラ燃える。剣でやっつけられないあの敵に使おう。



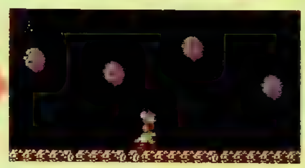
ランザー



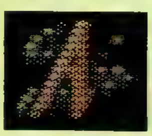
火の魔法。デュークの胸元から、ボンと火の玉が発射される。かなり強力なダメージを与えることができる。



ラッカー



落石の魔法。デュークの頭上からバラバラ石が落ちてくる。広い範囲の敵をやっつけることができるのだ。



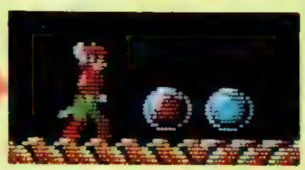
アグア



水の魔法。いわゆる水攻めだ。かなり先のほうの敵までやっつけることができる。強烈なシロモノ。



グエラー



電撃の魔法。これを使うと、画面上の敵が一気に破裂し、あとにはアルマスがざっくざく。わーい儲けた！

⬆これらの魔法は、各町にいる賢者たちが教えてくれるのだ。ただし、モンスターたちと十分戦って経験を積まないとダメだ。MPが減ったときは宿屋か教会に行こう。



⬆戦いでぐったりした君の安らぎの場所、宿屋。オヤジは「1名様ご案内〜」とにこやかだ。



⬆いわゆるキャンプモードね。その場に応じてマジックやアイテムをセレクトしよう。

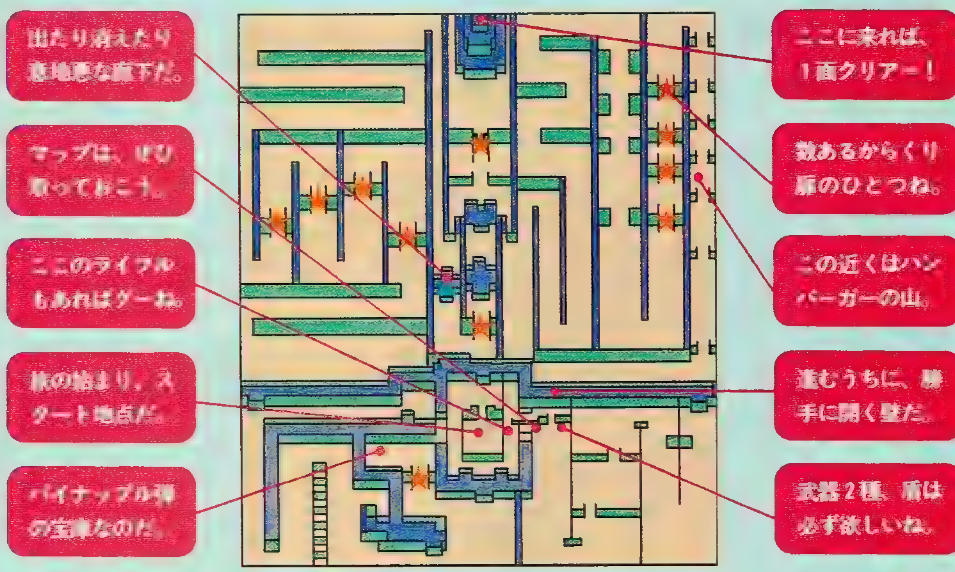
以上で、ゼリアードの魅力を多少なりとも理解してもらえただろうか。マップの特性と密接な関係にある、魔法やアイテムの配置の絶妙なバランス。プレイヤーの意表をついた数々の仕かけ。個性的なキャラクターたち。プレイヤーは一瞬たりとも気を抜けない。さぁ、今度は君の指で、目で、ゼリアードの魅力を体感してくれ。

テスタメント

バリバリシューティングの快感ゲーム『テスタメント』だけど、ただヤミクモに進んでたら、命がいくらあっても足りない。そこでこの重要アイテム&トラップの位置入りマップ。上手に使って、ハイ、クリアーね!!

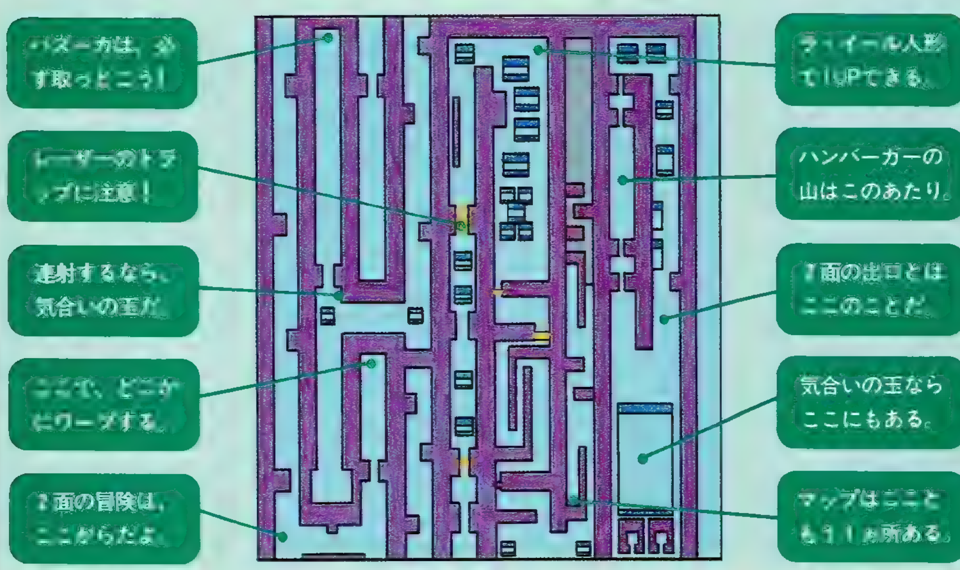
ステージ01

まずは小手調べ。要領をしっかりつかむべし！



ステージ02

ワープの位置関係を覚えて、前進あるのみ！



■ジャンル/アクション
■対応機種/PC-8801SR
■価　格/7,800円（5D　2枚組）
■メーカー/BASHO・/HOUSE
■発売日/発売中

ゲームを有利に進められるマップと隠しコマンドを教えちゃいましょ!

このゲームって、ず〜っと連射しっぱなしで歩いていけるから、ことさら警戒しなくても、そう簡単には死なない。それに、ヤタラメッタラ撃ちまくるのが快感！　というゲームでもある。

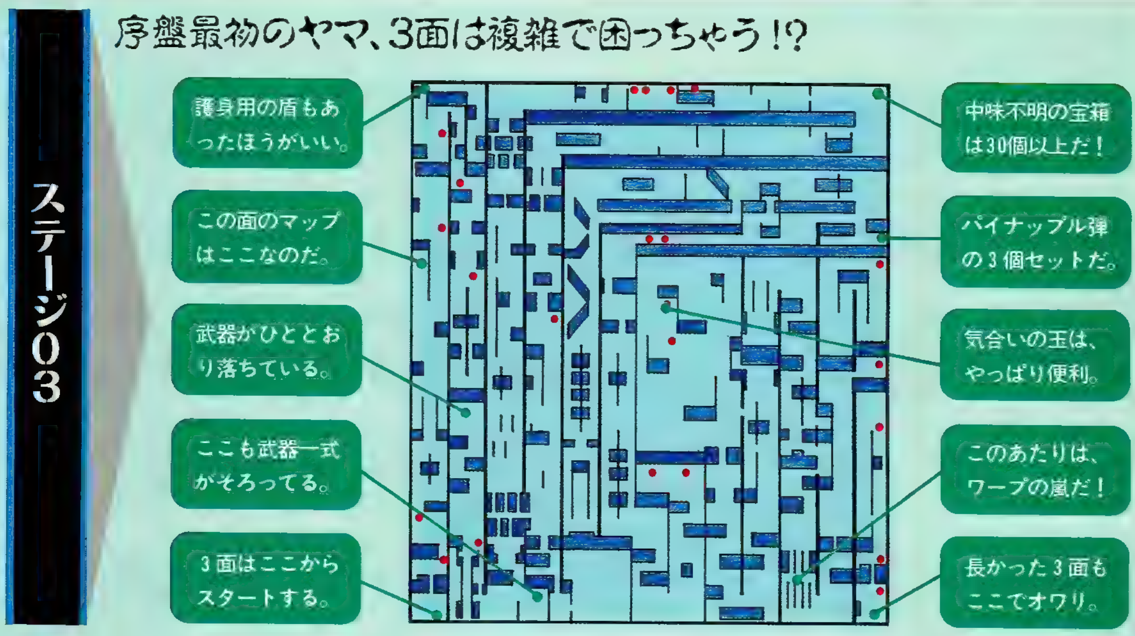
でも、「そう簡単に死なない」は「絶対に死なない」とは違うし、撃ちまくるのは楽しいけど、メチャクチャに歩きまわって出口へつけるほどマップは狭くない。だから、重要なアイテムはここに載せたマップを参考に、ちゃんと取っていくこと！

最後に、ゲームを有利に進めるための隠しコマンド(？)を教えちゃおう。その1。アイテムを、マップ、シールド、ウェポン(どれでも可)の順に取る。すると手榴弾がいっぱいになるのだ。その2。ウェポンを前2方向タイプ、前後発射タイプ、前3方向タイプの順番で取る。すると、敵はストップ、ミドルキャラも弾を撃たなくなるぞ！

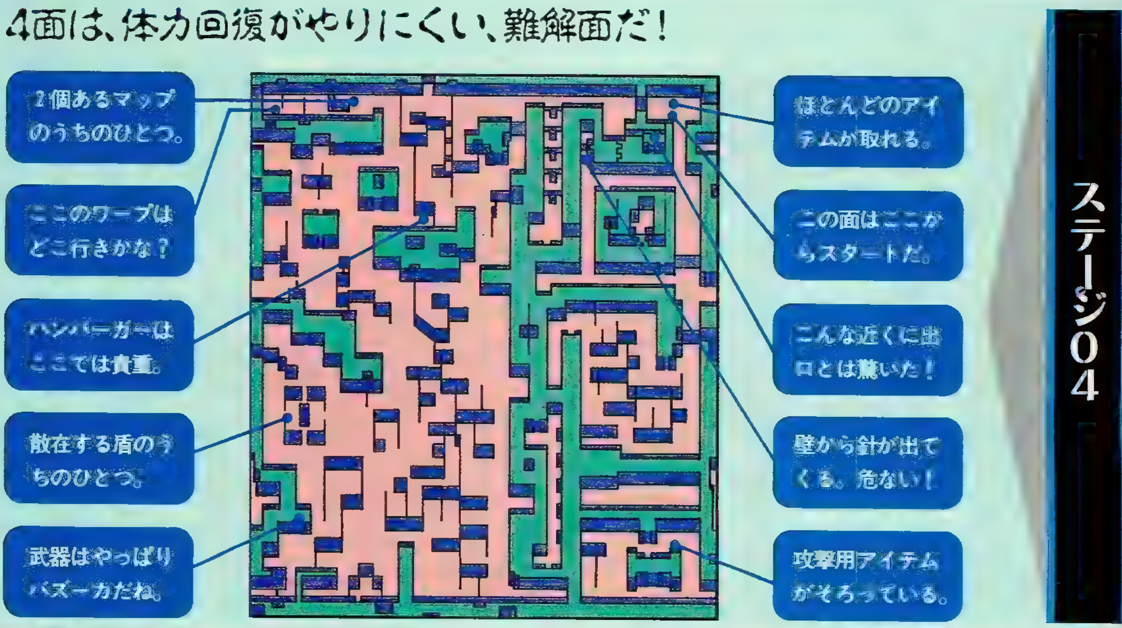
記号の説明

★……ド　ア
▲……開閉する廊下
●……アイテム
（黄色）…電流が流れる床

序盤最初のヤマ、3面は複雑で困っちゃう!?



4面は、体力回復がやりにくい、難解面だ！





11月号のニューソフト、12月号の徹底解剖に続いて、今月もマップつきで『ハイドライド3』を徹底解剖だ。この1月号が読者の手に届くころには、ハイドライド3をすでにプレイ中の人もいるだろう。そこで今回は、実際にゲームを進めるうえでのちょっとした知識なども、お教えしちゃおうじゃないか！

というわけで、ハイドライド3徹底解剖の第2弾の今回も、お楽しみマップつきってわけだ。3ヵ月連続でマップ公開しまくってるような気もするけど、マップは方向オンチの皆さまのための道しるべ。ログインのマップで迷子を1人救うことができればそれで幸せ、なんて思ったりするのである。

もうすでにゲームをやり始めてる人もいるだろうけど、君は主人公のキャラクターに4つの職業の中から何を選んだかな？　軽い気持ちで選んだと思うけど、実はこのキャラクターの職業って、パラメータの初期値が違うだけじゃなく、レベルアップのしかたにもかなり影響してくるんだ。

例えば戦士を選べば体力や腕力はレベルアップにともなってどんどん増えるから、だんだん強い武器や防具を使えるようになる。そのかわり、魔力はほんの少しずつしか増えないので、魔導師の館へ行ってせっかく魔法を覚えても、あまり頻繁には使えない。

僧侶を選んだ場合は逆に、レベルが上がると魔力がググッと上がる。ただし体力や腕力の増加が少ないので、お金はたまったのに強い武器は重すぎて持てないという、もどかしい思いをするのだ。

修道師は戦士と僧侶のほぼ中間で、ある程度魔力もあるし、体力もそこそこというキャラクターだ。

強盗は戦士よりも体力があり、器用さでも優れているんだけど、精神力が最初から悪に傾いている。体力、腕力はすぐに増えるけど、お店で買い物しようとするとエラク高い。全体的に物価が高いということは、本当に必要なアイテムの値段も高いってことなんだ。

どの職業を選ぶかでキミの将来が決まるわけだから、慎重に選ばなきゃね。





⬆ここは地下の街の倉庫の入り口。門番は中に入るなって言うけど、そう言われるとますます行きたくなるよね。

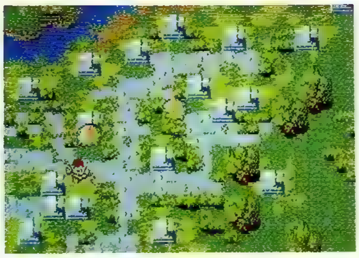


幻想の街

この幻想の街へ来るためには、洞窟の中のある敵を倒してある物を手に入れなきゃいけないんだ。ここへ来るのはゲームの中盤以降ってことになるだろう。



■ジャンル/アクションRPG　■メーカー/T&E SOFT
■対応機種/PC-8801SR、MSX、MSX2
■価　格/7,800円　■発売日/発売中（PC-8801SR）

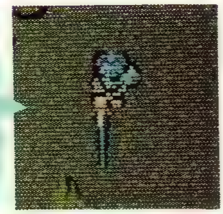


↑あい変わらずフェアリーランドにはお墓があるんだなあ。ひとつ、おまいりでもするか。

時間があれば４つの職業全部でプレイして、ゲームを４倍楽しんじゃおう。

さて、主人公が最初に現われる場所は森の街のあたりだ。街の中に入って人々の話を聞き、メモにでもとっておくといい。地下の街や天空の街のウワサなども誰かから聞けるはずだ。街を出る前には武器や防具、それから食料も忘れずに買っておこう。

街の外に出たらジェリーや食人樹などの悪玉のモンスターをバシバシやっつけ、経験値とお金を稼ごう。同じ樹でも樹木の精をやっつけると精神力が減り、悪に傾いてしまうから要注意だ。見分け方は、樹全体がワサワサ揺れているように見えるのが食人樹、揺れて



星飾りのかぶとに長剣と盾はオーソドックスなオシャレね。もっとリッパな盾が欲しいな。



こういう和風の装いもなかなかオツなもの。ちょっぴり個性的なオシャレが楽しめるのだ。

こんなアナタにオススメのアイテム

ビンボーで体力のないアナタ



アラ、お客様、ご予算があまりないんですって？　え、体力もちょっと？　まあ、ご安心くださいな。かぶとやこん棒、その他軽くてお買い得な品物もとりそろえておりますの。ホホ。

	重さ	定価	攻撃力	防御力
こん棒	1,000g	＄500	＋10	
かぶと	1,000g	＄400		＋３
盾	2,000g	＄450		＋５
革の服	3,000g	＄500		＋10

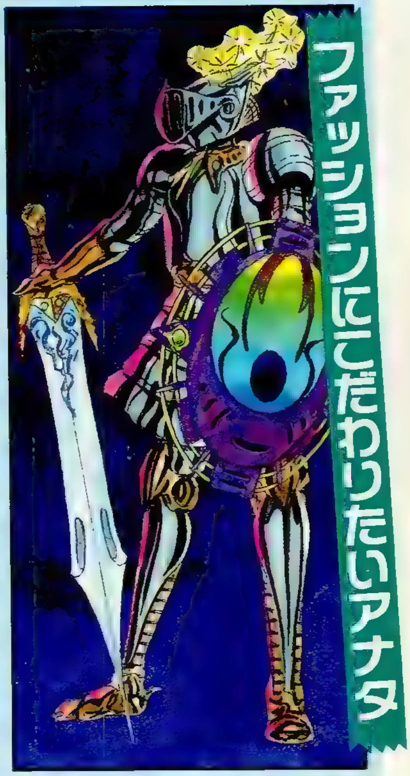
体力に自信アリ。実用主義のアナタ



体格がごリッパでいらっしゃるわ、お客様。は？　武器も防具も一番実用的なもの？　ハイハイございますとも。和風かぶとと小型の弓なんていかがでしょ。これは使えますわよ。

	重さ	定価	攻撃力	防御力
小型の弓	3,000g	＄5,000	50	
和風かぶと	3,000g	＄1,500		＋10
鋼製の盾	10,000g	＄5,000		＋20
鎖かたびら	5,000g	＄5,500		＋20

ファッションにこだわりたいアナタ



いらっしゃいませ。ハイ、もちろん当店にはセンスのよい品物ばかりございます。こちらの星飾りのかぶとと聖なる剣なんていかが？　あ、そこの銀製のヨロイは参考商品ですわ。

	重さ	定価	攻撃力	防御力
聖なる剣	6,000g	＄20,000	＋50	
星飾りのかぶと	5,000g	＄10,000		＋15
精神の盾	5,000g	＄1,000		＋10
銀製のヨロイ	20,000g	？？？		＋80



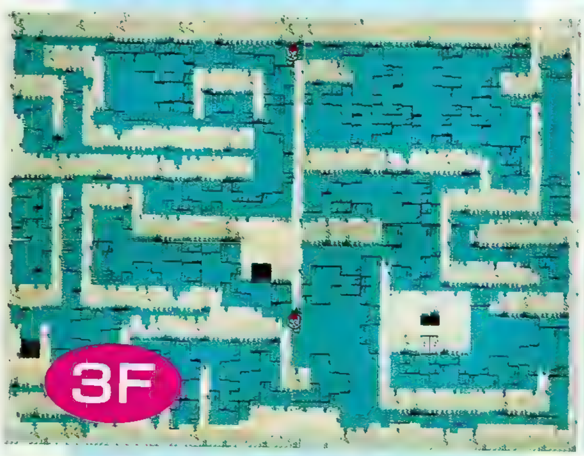
ハーベルの塔の内部、のほんの一部だよ!



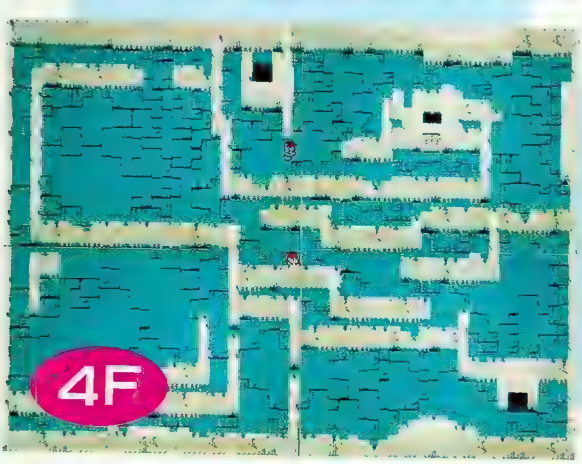
ハーベルの塔

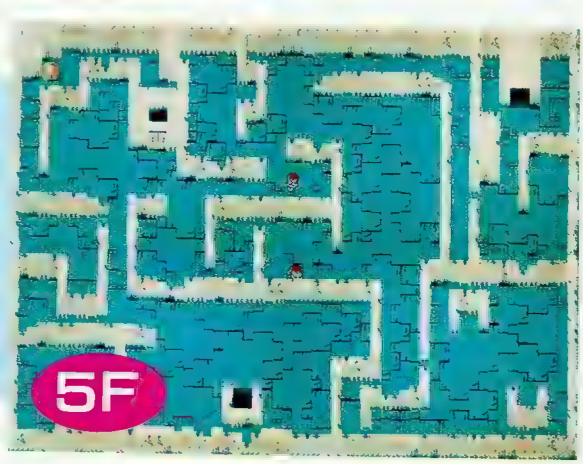
ハーベルの塔は200階建てだけど、マッピングが必要なのは下のほうの階だけ。上に行くにつれてだんだん細くなる、四角すい形の塔なのだ。高い階に上るときは、窓から落っこちないようにね。なんせ雲より高い塔だから、落ちたら最後だ。





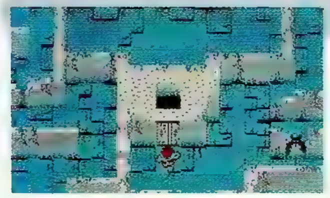






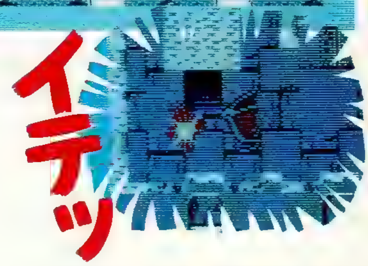
エレベーターは190階までまいりま〜す

いくらなんでも200階の塔を階段で上るのはあまりにツライ。というわけでちゃんとエレベーター設備があるのだ。２階から190階まで、イッキに上がってくれる。便利！









いなければ樹木の精だ。

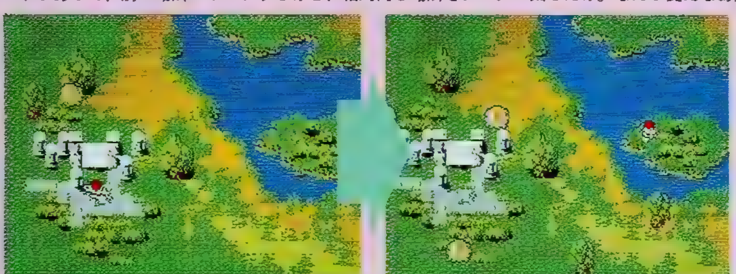
経験値をためてレベルを上げ、ある程度強くなって武器、防具もそれなりのものを使えるようになったら、そろそろハーベルの塔へ行ってみよう。塔の中にジェリーにそっくりのスライムがいるけど、これは殺しちゃダメ。コウモリも善玉だ。この２種類以外で塔の中にいるモンスターはすべて悪玉。ただし、かなり手強いヤツもいるから注意しよう。

塔は200階まであるけど､階段で上ろうとするとほぼ一昼夜かかってしまう。おなかがすくから食料を３食分くらいお弁当に持っていき、食事は十分とれたとしても、夜になれば誰だって眠くなるもんだ。徹夜で塔を上っていると、主人公はそのうち「眠い」と言いだす。眠いと力も出なくなるわけで、モンスターと戦ってもまったくダメージを与えられなくなってしまうのだ。

こんな苦労をしなくても、エレベーターを使えば一気に190階まで上がれる。ただし、エレベーターはある場所へ行って電源をＯＮにしてからじゃなきゃ動かないから、その電源をまず探そう。ところどころにアイテムの入った宝箱もあるぞ。塔の上の方に行ったら、窓の外の美しい景色にも目を向けてみよう。雲より高いハーベルの塔からの眺望は、まさに絶景なのだ。

あれれ!? ワープしたぞ！

歩き回っていたら大きな鏡があったので触ってみると小島へワープした！　小島にもワープポイントがあって、別の場所へワープするけど、結局同じ場所をクルクル回るだけ。なんか変だなあ。

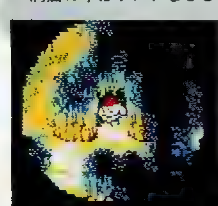




見てのとおりのガイコツだが、前世は誇り高き騎士だったのだ。

暗くてコワ〜イ洞窟の中だよん！

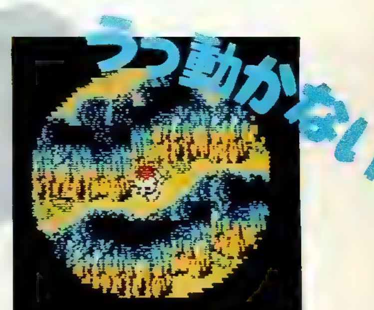
ハーベルの塔の次は洞窟だ。洞窟の入り口を見つけたら、まず街へ戻ってランプとオイルを買ってこよう。洞窟の中はランプなしじゃほとんど何も見えない。できればオイルは高級品のスーパーオイルを使いたいな。



⬅やっと見つけた洞窟の入り口。この扉の位置をよく覚えておかなきゃね。



⬅あの宝箱とりたいな、と思ったら岩壁をすり抜けちゃった！　隠し扉なのだ。



⬆なんだなんだなんだ!?　体が金縛りになって動けなくなっちゃったよお。

ワールドゴルフII

エニックスオープン攻略法

リアルさと独自のレベルアップシステムがウリのワールドゴルフIIだけど、4コース、72ホールが用意されているのに、レベルアップできず、いまだに最初の18ホールだけしかプレイできない！　というプレイヤーは多い。スイングのアングルやパワーを入れるタイミングは各自で決めるしかないけど、よろしい、ログインがエニックスオープンの18ホールの攻略ポイントを教えちゃいましょう！

ワールドゴルフの攻略法といっても、飛距離が伸びる裏コマンド、といったものは一切なし！　正攻法で「このホールはこう攻めろ！」というセオリーを紹介していきたいと思うわけだ。

この攻略法が対象としているのは、ゲームを始めたばかりの初心者。1～2回優勝している人には、必要はないかもしれない。だけど、人によって攻め方も違うから、一例としてこーゆーのもある、と参考にしてもらってもいい。

初心者対象といっても、ボールがどこへ飛ぶかわからない、じゃ話にならない。トレーニングモードで練習を重ねて、せめてどのクラブが何メートルくらい飛ぶかは把握しておくこと！

OUT9ホール



緩いフェードで森の右上を狙え!!



1ホール 319メートル Par4

緩い左ドッグレッグとなった1番ホール。第1打の落とし所は、ちょうど左へカーブしているあたり。1Wで思いきり飛ばしておけば、残りは120～130メートルとなり、7Iで十分にグリーンを狙える。グリーンを狙うためには、あまり右（バンカー側）に寄せないようにしたい。

バンカーを気にせず、必ず1オン



2ホール 162メートル Par3

アゲンストなら4W、フォローなら2～3Iを選んで、1オンを狙う。ピンの位置によって落とす位置も変わるのは当然だが、とりあえず1オンさせればパーはセーブできるのだ。バンカーなんか気にするな！

追い風だったら、2オンも可能だ



3ホール 432メートル Par5

第1打は右へカーブしているあたりに落としたい。風がフォローで果敢に2オンを狙うなら、300メートル地点付近の木を避けるため、カーブの左側、3オンを狙うなら、カーブの内側を狙おう。3オン狙いのときは、とくに第2打は無理せずに！

■ジャンル/シミュレーション
■対応機種/PC-8801SR、PC-9801、FM77AV
■価　　格/7,800円
■メーカー/エニックス
■発 売 日/発売中

フェアウェイキープが必須条件だ



4ホール 396メートル Par4

第1打は手前のバンカーの右、フェアウェイが左へカーブする地点。気をつけるのは、フェアウェイが高くなっているので、風に流されて右へ落とさないこと。ここへ落とせば、1Wで2オンだって狙えるのだ。

3オンでよし!!ラフに入れるな



5ホール 414メートル Par4

ラフがフェアウェイに食い込んだ所の右上に第1打をキープし、3オン狙いが正解だ。このラフは深いので要注意。第2打はグリーン手前100メートルまで寄せよう。

丘にのせなきゃ、パーは取れない



6ホール 410メートル Par4

上図のポイントに落とせば1Wで2オン狙い。丘の手前の斜面に蹴られたら、グリーン手前の丘を狙う。もし丘の左のラフに入ったら、7〜9Iでフェアウェイへ戻し、1〜4Wで3オンを狙えばパーセーブも可能だ。

海に落とすよりバンカーに入れろ



7ホール 133メートル Par3

風によって3〜5Iを使い分け、グリーンの左側を狙う。このあたりを目標にしていれば、バンカーに落ちることはあっても、海に落ちてペナルティーを科せられることはないから、悪くてもパーはセーブできるぞ。

2オンは無理。パーセーブ狙いだ



8ホール 486メートル Par5

ほとんどまっすぐで、ただ長いだけ。第1打、第2打ともスタンスは変えずアングルだけを変えて思いっきりひっぱたけ！　第2打は1Wで手前から2番目と3番目のバンカーの間のフェアウェイに落とすか、無難にロングアイアンを使い、残り150メートルとしても3オンは簡単だろう。

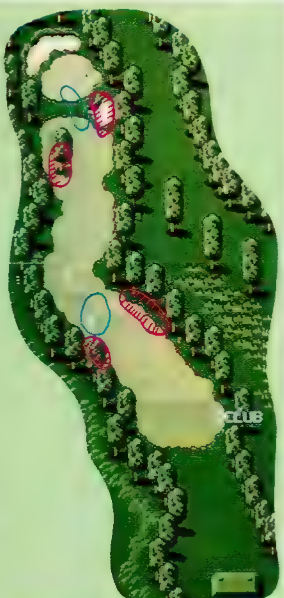
森を避けて、フェアウェイ左へ!!



9ホール 423メートル Par4

風が強いフォローでないと2オンは無理。このホールはパー狙いに徹しよう。第2打の時、グリーンが見える位置を第1打で確保すべし。右の森に寄ると3オンも難しいぞ。

第1打の落とし所は、横に狭い!!



10ホール 355メートル Par4

手前の大きな丘を越えることが、第1打の目標。この時、あまり左に寄ってしまうとグリーン手前の木が、右だと曲がり角の木が邪魔になるので注意しよう。ここへ落とせば、第2打は1～4Wで軽いフックボールを打ち、2オンさせられるぞ。

風向きにかかわらず、3Wで1オンだ



11ホール 178メートル Par3

風がアゲンストでも3Wで楽にオンできる距離。手前のバンカーを怖がるあまり、飛ばしすぎて奥のラフやクリークに打ち込まないように注意すること。バンカーやラフに入れてもSWやPWを使えばパーセーブは可能だが、クリークに入れたら、ボギーは覚悟しなくてはならない。

フェアウェイキープでパーセーブね



12ホール 473メートル Par5

2オンは無理だが、第1打、第2打とも1Wを使い、右図の位置をキープすれば、パット次第でバーディーはとれる。だが、フェアウェイをキープしていても、手前に下る斜面に落とすと10メートル近く戻されてしまうぞ。

第1打は、フェアウェイの右側へ!!



13ホール 386メートル Par4

強いアゲンストでない限り、2オン!!狙い。フェアウェイは広いが、第2打でオンさせるためには、邪魔な木（上図の危険地域）が気にならないように、少し右側に落とすべきだ。ここからなら、バンカーも無視できる。

海に落とすより、安全に3オンだ



14ホール 396メートル Par4

上図の目標地点まで飛ばせば、第2打も1～3Wで2オン可能。しかし、強いアゲンストの時は、海に落とす危険を避け、第2打をその右上に。3オンでパーセーブを狙うのだ。

IN 9ホール



木の間をフックで抜け!!



15ホール 140メートル Par3

2本の木の間を軽いフックボールで越えるのが、このホールのセオリー。手前に池やバンカーがあるが、グリーンは奥に深いし、その奥もOBゾーンはなし。強めに打っていこう。

木の手前につければ、2オン可能だ



16ホール 380メートル Par4

上図の目標地点に第1打を落とさないと、まず2オンは無理。ここより右では手前の木が邪魔だし、手前では残りの距離が長すぎるのだ。もしそうなった場合は、潔く2オンはあきらめ、安全に3オン狙いでバンカーの右へ寄せよう。また、強いアゲンストの場合も無理は禁物だ。

バンカー無視で、道なりに攻めろ!!



17ホール 385メートル Par4

フェードボールで、手前から3つめのバンカーの左に第1打をつける。第2打は逆に、フックボールでフェアウェイなりに攻めれば、2オンをのがしても、バンカーには捕まらない。このようにグリーンが奥に深い時は、ピンをデッドに狙っていこう。

最後の最後の最後でバーディーを狙おう!!



18ホール 473メートル Par5

2オンは無理なので、2打で残りを100メートル以内にするように狙っていく。第1打で上図の位置をキープすれば、第2打も1Wで、グリーン手前のバンカー前まで運べる。このバンカーが怖かったら、第2打に3Wを使うのも手だ。この後1パットで決めれば、バーディーとなる。

パッティングが上達すれば、スコアはみるみる縮まるぞ

ここまで示してきたエニックスオープンの18ホール、わかってもらえたかな？　各ホールごとの説明や、図の中の目標地域、危険地域は、ごく初心者向けのものだ。1W、ドライバーの無風状態での最高飛距離が200メートル、つまりソフトを買ってきて、まだレベルアップはもちろん、新しいクラブセット（優勝賞品ね）も手にしていないプレイヤーを対象とした攻略法だということ。まぁ、2つめのクラブセットでもドライバーの最高飛距離が210メートルだから、この攻略法を変える必要はないだろう。第1打はそのままで、第2打に使用するクラブを、ひとつ落としてやればいいだけだから。

このコース、18ホール・パー72をオーバーする人は、①パー3のホールで1オン、パー4で2オン、パー5では3オンができない、②パー4のホールでせっかく2オンしても、3パットしてしまう、③その両方、の3つパターンのいずれかに属するはずだ。

①の人は、第1打でここに挙げた目標地点をはずれているのに2オンを狙ったり、ラフやバンカーに入っているにもかかわらず、ウッドやロングアイアンを使っているのだと思う。第1打を狙ったところへ落とせなかったら、無理をせず3オン1パットのパー、または3オン2パットのボギー（パー4の場合）に作戦を切り替え、傷口が大きくなるのを防ぐことを心がけよう。

②の理由の中で、3パットする人は、単に強く打ちすぎて、カップを中心に行ったり来たりしているのだと思う。ならば、もう少し弱めに打つことを覚えればいいだけだ。逆にロングパットをはずす、または届かない人は少し強めに打つ。こういう症状の場合、まず芝目は正しく読めているはずなのだ。カップにハネて入れるくらいの気持ちでいこう！

③の症状の人は、上記2点を両方ともに気にかけておけばいいね。

このコースに限らず、ワールドゴルフIIの各コースを、72(打)のパー、またはアンダーパーで回りたい人へ（おそらく全員だよね）。このゲームはゴルフマンガのように、ミラクルショットで一気にスコアを縮める、ということはできない。追い風、ドライバーでも350メートルとは飛ばないし、残りが150メートル、バンカーからチップイン、というのもまずない。パー3のホールは1オン2パット、パー4は2オン2パット、パー5で3オン2パット。これが攻略のセオリーだ。バーディーの多くは、パットの打数で決まることを覚えておくこと。

そして、第1打を打つまでは〝攻めのゴルフ〟、それをミスしたら、パーセーブ狙いの〝守りのゴルフ〟を念頭においてプレイすることが上達の早道だ。

クリムゾン



遠い未来の地球が舞台。世界は凶暴なる"クリムゾン"に支配されていた。レジスタンスだった父を亡くし、今また母までが力つきようとしている主人公＝プレイヤーはクリムゾンを倒すべく立ち上がる。という本格RPG『クリムゾン』を、全体マップも含めてスミズミ紹介。

ゲームは、母の死の床から始まる。プレイヤー＝君は、涙ながら両親のかたきをうつことを誓うのだ。

そこでまず、自分の住んでいる町タストを調べよう。にくきクリムゾンの居場所さえわからないのだ。まずは地道に情報集めをすべし。町には武器屋、道具屋、宿屋がある。これだけの設備が整っていれば、ひと安心。この町を拠点に、外の様子を見てみよう。

ところで、タストの人々は情報を教えてくれたかな？　勇気を持つ勇者を待つ老人、南へ行けと教えてくれた人などがいたはずだ。さぁ、最初の使命だぞ。勇気を得るために南に行こう。

このゲームでは、アイテムを集めることも大切だが、もうひとつ大切なことがある。バドーラの勇気、ラプノスの正義、ゴライアの力。この3つの目に見えない勇者の証(あかし)を手に入れることだ。この3つがないと、クリムゾンは倒せない。そしてこの3つの証を得るためには、いろいろな使命を果たさなければいけないのだ。バドーラの勇気はどうやれば手に入るのか？　とにかく南へと進んでみることにする。

南へズッと進むと死霊の谷へ到着。ここで、3つの石を捜すようにいわれる。しかし、その前に途中の、画面右手にあった遺跡の谷へ寄ること。死霊の谷は、強敵がウジャウジャ。レベルが上がらないと、すぐにやられてしまうのだ。死んでしまっては元も子もない。あせりは禁物だ。

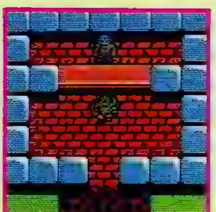
このクリムゾンの世界では、魔法はすべてマジックアイテムによって与えられる。これは町の道具屋で売っているが、とても高価。また、アイテムを使いこなすには、レベルを上げてマジックポイントを持つ必要がある。

そこで、遺跡の谷がレベルアップにはベストな場所なのだ。ここで経験値を稼ごう。魔法が使えるようになったら、いよいよ死霊の谷へ行くぞ！

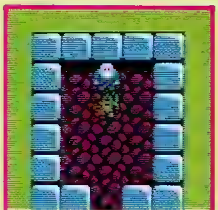
タストの町



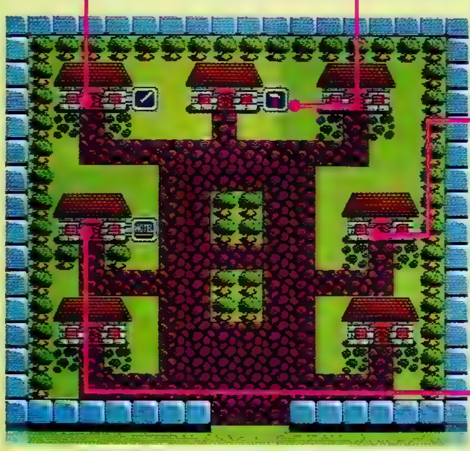
⬆武器屋。最初は短剣と革の盾を手に入れるべし。



⬆道具屋。同じく初めは傷薬と毒消しが効果的だ。



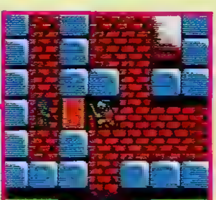
⬆こういった住人が、旅に必要な情報をくれるぞ。



タスト町全景。しかし、この町には重大な秘密があるのだ。ひとつひとつの家を細かく調べよう。バドーラの勇気が手に入ると、クリムゾンを倒すには5つの玉が必要だと教えてもらえるだろう。宿をうまく利用し、最初の難関をクリアーだ。



⬆ベッドの上にいるのが母親だ。お母さ〜〜ん!!



⬆宿屋では、すべてが回復する。重要な場所だ。

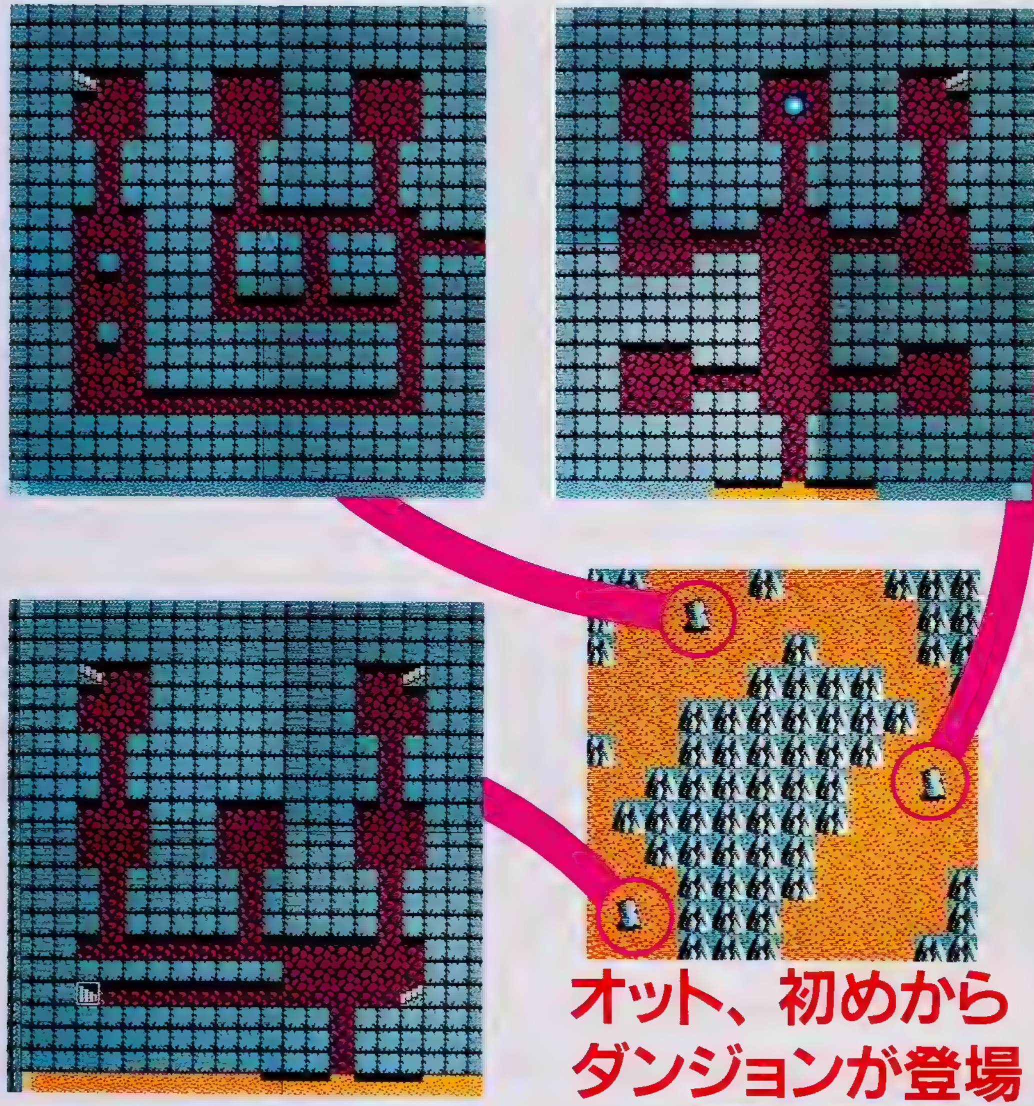


⬆町を出たとたんに、モンスター出現！　戦闘シーンはこうなる。時には逃げるも勝ちだ。

■ジャンル/ロールプレイング
■対応機種/PC-8801
■価　格/7,800円
■メーカー/クリスタルソフト
■発売日/11月10日

遺跡の谷

遺跡の谷は、レベルアップに最適な場所だ。この先の死霊の谷には、強敵がズラリ。ここで経験値を稼ごう。このクリムゾンの世界には同じような遺跡の谷が4つあるといわれている。そしてその4つには大きな謎があるともいわれているのだ。ひとつの谷に遺跡はいくつかあって、ここでは3つ。それぞれ数階あると思われるが、それぞれの1階を紹介しよう。また、この谷で遭遇する敵キャラも同じく紹介。ここは盗賊の隠れ家だったのか!?



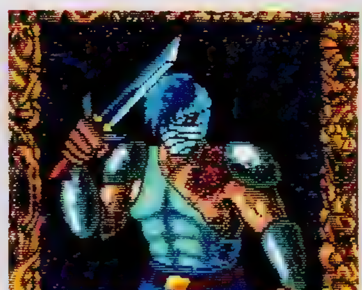
オット、初めからダンジョンが登場



盗賊バイスン



盗賊ガーロン



盗賊ミューロル

クリムゾンのマップ大公開

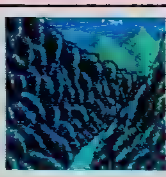
クリムゾンの世界は、そんなに広くはない。しかし、この他にも町や山があるらしいぞ。



タストの町 1

スタート地点。ここではバドーラの勇気が手に入る。また5つの玉を集めるのを知るのもこの町。しばらくはこの町と遺跡の谷の往復だ。

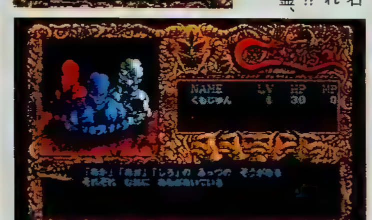
死霊の谷 3



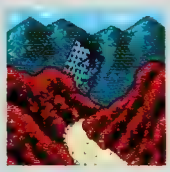
ここにレベル1で来てもムダ。手前の遺跡の谷で経験値をアップさせてから来るべし。なぜなら、ここには恐ろし～い"人喰いババァ"が出るのだ。最大の武器が、気味の悪い叫び声。この声を聞いてしまうと、その後攻撃ができなくなってしまう。敏捷性をアップさせるしか、避ける方法はない。つまりレベルアップだ。



➡3つの石を無くした石像。この3体に石を入れたとき何が起こるのか!? 謎の答えは、遺跡と死霊、ふたつの谷の中にある。



遺跡の谷 2 4 16



世界に4つあるといわれているが……地図には3つしかない。また遺跡にある青いブロックはどこに通じているのか!? ワープゾーンという気もするが……。

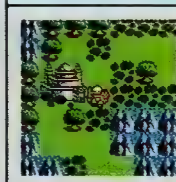
カンドセの町 5

ここへ来たときに、バドーラの勇気が……。

イブハの村 6

この村の門は閉まっている。鍵があれば、中に入れるらしいのだが。ちょっと教えると、ここの鍵はある重要な人物が持っているのだ。誰かな。

エロイアの城 7



女ばかりが住む城、それがエロイアの城だ。ここには、伝説の5つの玉、かげろうの玉、氷の玉、闇の玉、光の玉、炎の玉のうちひとつがあるらしい。ところが、これを持って旅に出ちゃった女の子がいるんだよね。困ったもんだ。また、捜しに行かなくちゃいけない。イザベラという名前の女の子らしいぞ。

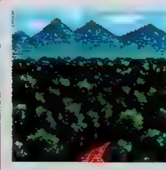
ドーサの町 8

この町のまわりには、難所がいっぱい。この町を拠点に、モンスター相手に戦おう。

? 9

こんなところにポツネンとひとつの家があった。中に入ると、どうやらホテルらしい。でも、いつ行っても泊まらせてくれない。なんかあるぞ。

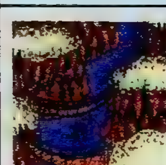
しゃべらずの森 10



森に入ったとたん、謎のおじさんが、しゃべらずの森の説明をしてくれる（便利なことにこのおじさん、どんな危険な場所にもいて、ちゃんと説明をしてくれるのだ）。それによると、この森に住むモンスターに攻撃されると、しゃべれなくなるそうだ。つまり、誰と会っても話せないから、誰からも情報が聞けなくなるわけ（ただし、宿屋などでは大丈夫）。上の邪霊ムークなんかに出会ったら、大変だ！ ほかにも化け物がウロウロ。



魔獣の吊り橋 11



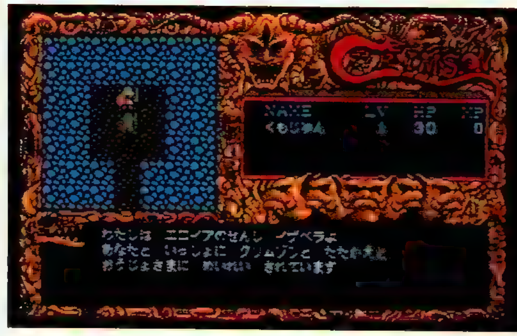
ここを抜けると、ようやく真中の山脈を越え、右半分へと入れるわけだ。しかし、マイクロポートが手に入れば、この危険な吊り橋を通らなくてもいいのにな。

遺跡の谷で、盗賊たちを相手に経験値を上げたら、タストの町へひとまず戻ろう。そろそろマジックアイテムが使えるようになっているはずだ。

町で手に入るマジックアイテムには、攻撃系、治癒系、ワープ系がある。

攻撃系は、モンスターを動けなくするメデューサ、光と火花で攻撃するスパーク、スパークより強力なファイアー、多数の敵にダメージを与えるクロスファイアー、そして最大の力を持つデストロイヤー。治癒系には、ヒットポイントを完全にもとどおりに回復させるメディカル、毒を消すポイズンキラー、そして恐怖を取り除くテラーキラーがある。このテラーキラーは、恐怖を武器に攻撃してくるモンスター相手には欠かせないアイテム。一度恐怖に取りつかれるとパニック状態になり、その後攻撃ができなくなるからだ。

そしてゲームを進める上で、絶対に必要なのがワープ系のアイテム、シグナルワープ。これは、戻ってきたい場所にセットしておくと、どんな遠くにいても瞬時に戻ってくることができるという便利なもの。危険な場所へ行くときに、宿屋の近くなどに置いておけばとても役立つアイテムなのだ。



エロイアの城から、玉を持って旅をしていたイザベラちゃんに、こんなところで会えたぞ！　彼女は一緒に旅をしてくれる仲間だった。

だが、このマジックアイテムはどこの町でも売っている、わけではない。治癒系のアイテムは、わりとどこにでも置いてある。しかし、攻撃系やワープ系は特定の町にしかないし、またとても高価だ。タストの町では、ポイズンキラー、テラーキラーを用意しておこう。ただし、人間タイプのモンスター、例えば盗賊やクリムゾンの戦士たちは、このアイテムを所持していることがある。戦闘中、もちろん使ってくるが、倒すと手に入る、なんてラッキーなこともあるわけだ。

必要なモノを持ったら、死霊の谷へと進もう。谷へ入ると、すぐに3つの像が見える。かつてこの像には、それぞれひとつずつ、計3つの石がハメ込まれていた。が、今はない。そこで、この3つの石を捜すのだ。谷にはダンジョンがあって、どうやらこの中が怪しい。しかし、この石、死霊の谷の中だけにあると思ったら大まちがい。遺跡の谷にも足を運ばなければならないのだ。運のいい人は、すでに死霊の谷へ来る前に手に入れているかも。

死霊の谷と遺跡の谷を、何度も行ったり来たりしていて、無事に3つの石を捜し出したら、ひとまずはタストの町へ戻ること。タストの町には、まだまだ秘密があるのだ。この町のどこかで、バドーラの勇気がもらえるぞ。

勇気が手に入ったら、初めて旅の大きな目的がわかる。クリムゾンを倒すには、3つの勇者の証のほか、かげろうの玉、氷の玉、闇の玉、光の玉、炎の玉、と5つの玉を捜さなければならないのだ。この5つの玉をすべて手に入れたとき、目に見えない古代の力が蘇るという。この情報がもらえたときやっと第一の使命が果たせたといえる。

生まれ育った町を去るのは寂しいが、タストを後にして次の町を目指そう。

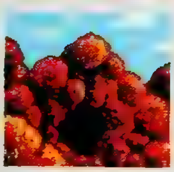
死霊の谷を、今度はダンジョンに入らずに通過する。しばらく行くと、町が見えた。カンドセの町である。とにかく情報を集めよう。RPGの基本は、経験値を上げることと、情報集め。何度も町の人に話しかけるべし。そうすると、5つの玉についての情報や大切な話が聞ける。どうやら、玉のひとつはこの先のエロイアの城にあるようだ。

カンドセの町の先にはイブハの村がある。しかし、この村の門は固く閉ざされていた。鍵があれば、中に入れるのだが……。これでまた捜し物が増えた。5つの玉に2つの証、そして鍵だ。

エロイアの城へ行くまでにも、まだまだやるべきことがあるが（それは、カンドセの町でマメに情報を聞きまわるとわかるよ）、先のことをちょっと教えておくと……。エロイアは女だけの城。確かにここには、5つのうちひとつの玉があったが、イザベラという女の子が持って旅に出てしまった。このイザベラこそが、仲間となって一緒にクリムゾンを倒す人物だ。旅のどこかでイザベラと出会うはず。そうすれば玉以外にも重要なアイテムが得られる。

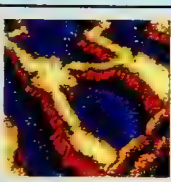
しかし、人と話しができなくなる攻撃をするモンスターの森、魔獣の住む沼などが行く手を阻む。とにかく、マメに経験値を上げながら、情報を仕入れて旅をすることが大切。イザベラと出会えたら、ゲームも中盤だぞ！

モグネスの山 12



この山の中は迷路。ここでは重要な人物に会える。この人物に出会えないと、はっきり言ってゲームは終わらない。この山まで来たら、旅もそろそろ中盤だ。

毒の沼 13

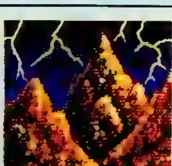


実をいうと、旅の仲間はイザベラちゃんのほかにも、もうひとりいるのだ。この毒の沼では、とても大切な情報を得られるのだが、3人がそろわないと教えてもらえない。またここには、毒飛魚フライング・ポイズンや沼霊グズー（いずれもログイン1987年11月号で紹介）が住みついているので、楽しみ、いや気をつけよう。

シークスの町 14

この町に来る途中、遺跡の谷がチラリと見えたはずだ。しかし、いったいどこから入るのかな。

かみなり山 15



この山のまわりは磁気が乱れているので、近づいたとたんに正しい山への入り口がわからなくなってしまう。間違った入り口を選ぶと、山の外へと戻されるぞ。

特集2

第1回 月刊ログイン杯

コンストラクションツールコンテスト 結果発表

- The Sword of Legend
- ダンジョン万次郎
- アドベンチャーツクール
- ぱたぱた君とカリグラフコンストラクション

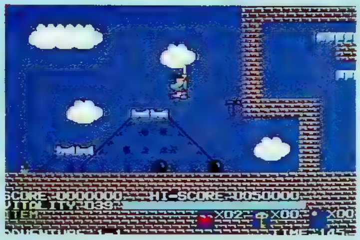
昨年、月刊ログインで紹介されたコンストラクションツールたちが、今再びここに集まった。毎回毎回、作品募集の声に応えてたくさんの作品が編集部に寄せられてきたわけだが、ついにその結果を発表するときがきたのだ。おまけに、最新RPGツール『まみりん』の特別解説も掲載!! 新年そうそうから、アーツいページになりそうだぜ。



'87年3月号

スクロールゲームコンストラクション

The Sword of Legend



⬆『ソード オブ レジェンド』の発表は、ちょうど1年前だった。ミュージックとエンディングクレジット以外はすべてコンストラクション可能という、ハイパーなヤツだ。

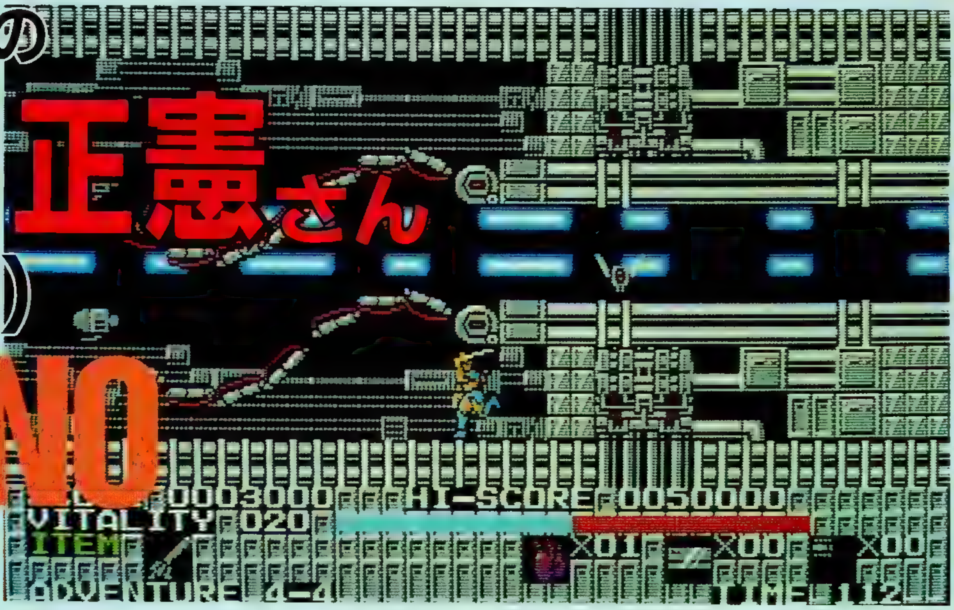
まずは1発め！　ハデーに登場するのは、スクロールアクションゲームの『ソード オブ レジェンド』だ。このゲームは、4つのエリアからなる6つの世界を冒険し、ファイアードラゴンにさらわれた6人の王女を救出するという、すごーいヤツだった。なおかつ、各種アイテムや、キャラクター、グラフィックパターンなどもコンストラクションできて、いたれりつくせり。

ツールのできがこんなに良くて、皆さんからの反響もバツグンだったのに、編集部に送られてきたオリジナルのゲームは、50本弱だった。やっぱり、自分でゲームを作るというのは大変なことなんだなあ、と改めて痛感した次第。

しかしながら、スクロールゲーム部門は少数精鋭だ。何せ、ツールコンテスト発表のアタマを飾ってしまうぐらいなんだからね。

そして 最優秀賞の受賞者は！

埼玉県の 原 正憲さん（18歳） JUNO



入選2名

埼玉県の **富野和邦**さん（16歳） **HUNTER**

山梨県の **藤田憲司**さん（17歳） **The Sword of Legend**

投稿レベルを超えたJUNOを見てくれ!



⬆タイトル画面も、メタリックなイメージで統一している。シンプルで美しいのだ。

原さんの『JUNO』は、いとも簡単にスクロールゲーム部門の最優秀賞をもぎ取ってしまった。とにかく、下のマップを見てほしいのだ。金属質未来感覚のグラフィックパターン(背景)が、強烈なインパクト! 緻密性をここまで追求した作品は、ほかにはなかった。

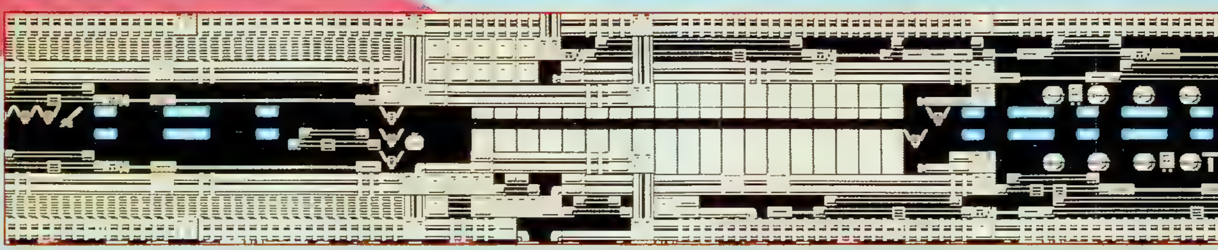
そして、グラフィックパターンのイメージに合わせた敵キャラクターも秀逸。キャラクターの種類は決して豊富とはいえないが、色、形、動きなどがどれを取ってもしっかり考えられていて、十分満足のできる状態なのだ。特に、敵キャラクターに背景の役割を持たせてしまったという点には、審査員一同、感服つかまつりました!! なんと、背景の排水管から水がチョロチョロ流れたり、床の一部が上下にピストン運動したりするわけだ。つまり、アニメーションしている部分が、敵キャラクターなのね。このアイデアは、作者も自画自賛しまくっているのだ。さすがに、若い人の頭は軟らかいねえ。

さて、突然ではあるがこの『JUNO』、たいへん名誉なことに、ブラザー工業のソフトベンダーTAKERUでの発売が急遽決定したのだ!! コンストラクション機能については、月刊ログインの'87年3月号をよーく読んでくれい。バンバンザイの12月8日発売なのだ!

⬇これが主人公だ。2枚絵による"走り"の表現は、このぐらいダイナミックなポーズで!

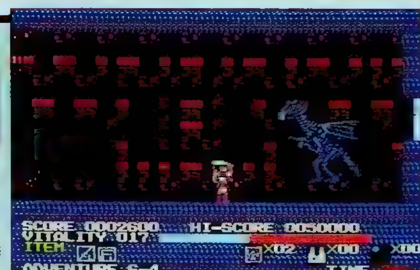


最優秀賞のJUNO! ブラザー工業のソフト



入選





⬆映画「エイリアン2」や「ザ・スクリーマー」の影響を多分に受けたというデザイン。

うーむ、なんといってもこの敵キャラクターの気持ち悪さが評価に値する。唾液いっぱいの口をパクパクしながら迫ってくるスライムや、『エイリアン』の幼生ともタツノオトシゴともとれるようなモンスターなどなど。あー、背中がムズムズするぜ。

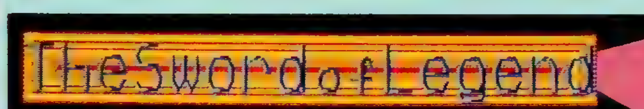
グラフィックパターンのほうには特に目立ったところはなかったが、やっぱり敵キャラのダメ押しで入選なのだ。

⬇当初のソード オブ レジェンドとは趣を異にした藤田さんの作品。黒や紫を多用する。

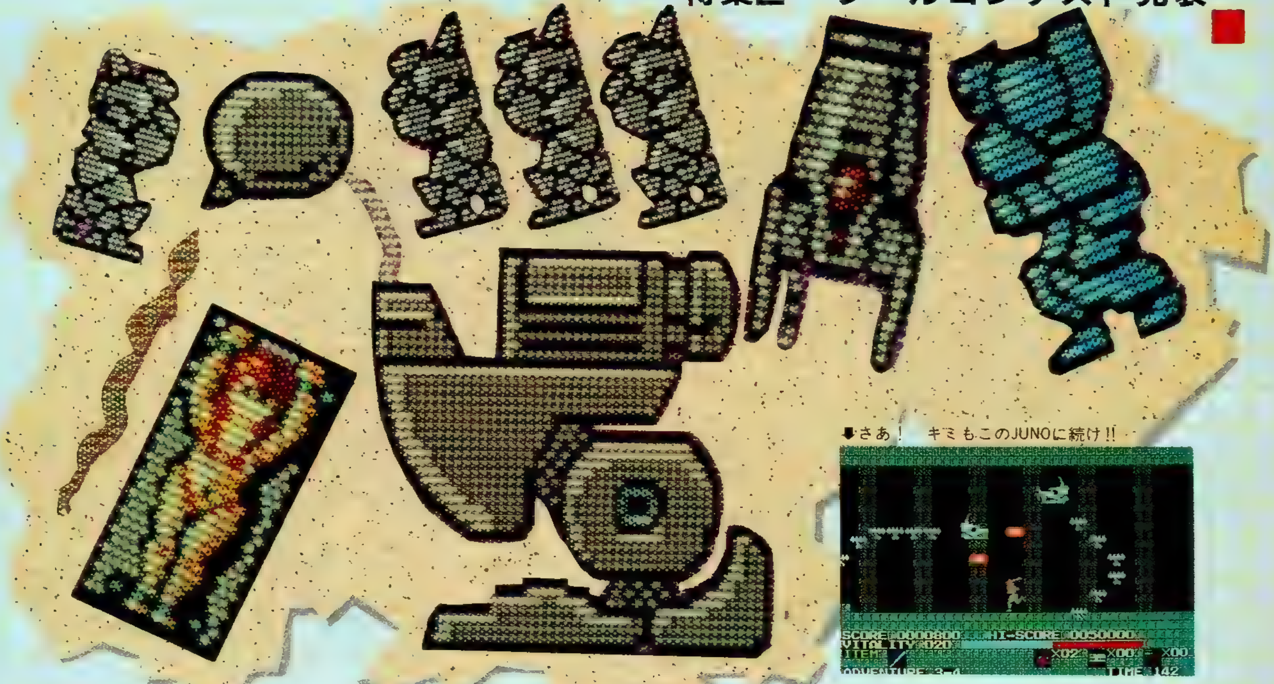


黄金色の甲冑に身を包み、青龍刀を振りかざした勇者が行く! 新たなる剣の伝説が繰り広げられるのだ。

暗い洞窟を思わせる空間に、主人公の甲冑が映える。敵キャラクターの色使いも、画面写真のように美しいものだ。触手をウニョウニョとひらめかせるヤツ(植物なのか動物なのか?)がなかなか幻想的なわけね。ゲームタイトルもオリジナルだったら良かったなあ。

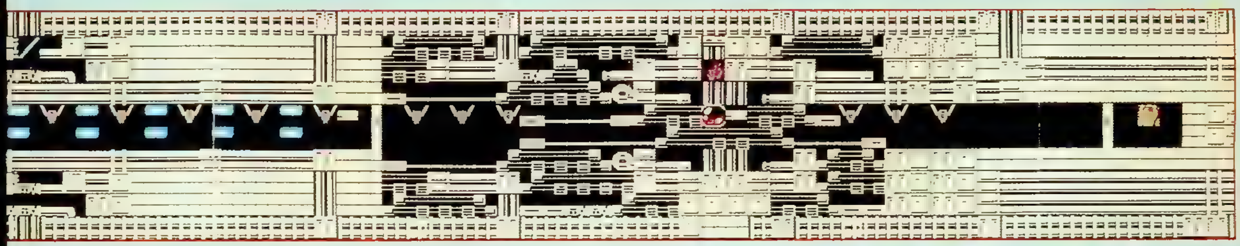


入選



⬇さあ！　キミもこのJUNOに続け!!

ベンダーTAKERUで発売決定なのだ!!



まだまだ修行がたりんぞ!!

最優秀賞受賞の作品や、入選となった作品のほかにも、さまざまな趣向を凝らしたものがログイン編集部に送られてきたのだ。完成度のほうはまだまだ高いとはいえないのだが、ゲームシナリオやキャラクターで勝負をかけてきた人もいるというわけ。

戦国時代に活躍した忍者をモチーフにしたゲームや、ウチの伊藤ガビンが敵キャラクターとして登場するゲームなど、いろいろあったのだ。このページに掲載の皆さん(名前省略でゴメン)には、ゴーカな記念品を送るからね。

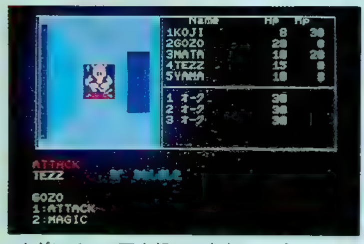
そして嬉しいことに、当コンテスト審査委員会では、再び作品を募集してしまうのだ。詳しくは317ページを！



'87年4月号

3Dダンジョン型RPGツール

ダンジョン万次郎



⬆ダンジョン万次郎は、東京ディズニーランドのキャプテンEOと同じぐらい画期的だった(発表も同時期)。両方とも3Dなのだ!!

この『ダンジョン万次郎』は、誰にでも簡単に3Dダンジョン型のRPGがつくれるというツールだったよね。ダンジョンのマップを作り、敵キャラクターのパターンを描いて、各パラメータの数値を入力するだけでOKというお手軽さ。あとは、テストプレイを重ねて、バランスを取っていけばバッチリだ。

ダンジョン万次郎は、その機能だけでなく、発表された時期もイイところをついていた。1月号の『アドベンチャーツクール』、2月号の『ぱたぱた君』、3月号の『ソード オブ レジェンド』に続いての発表だったのだ。盛り上がったツールブームの火炎にマグネシウムをほうり込んだがごとく、万次郎熱は日本全国で猛威を振るったとさあ、審査の準備は整った！

残念ながら、最優秀賞の該当作品はなしだっ!

まず、結果をお伝えしよう。RPG部門は、まことに遺憾ながら最優秀賞の該当者なしということにあいなった。

応募作品数もやや少なく、先に発表したスクロールゲーム部門のときと同じくらい。およそ50作品ほどだ。しかし、今をときめくRPGだからと、この部門でも少数精鋭の傾向を期待していたツールコンテスト審査委員会だったのだが……。残念。

とまあ、今回はこんな感じだ。最優秀賞の座は、第2回のコンテストまでおあずけということにしておこう。

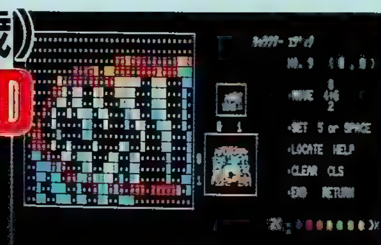
作品のほうは、入選を射止めた東さんの『DEFENDER of WORLD』から、紹介していくぞ。おっと、これにはサブタイトルが付いていたっけ。〝クレタ島の若者に何かくれたとさ編〟だとさ。

この作品の中で目立ってよかったのが、敵キャラクターのパターンだ。とにかく、下の画面写真を見てほしい。スケルトンや口目玉(くちめだま)のオバケ、大蛇なんかのポーズ、色遣いが、いかにもダンジョン向きといった感じ。ほかにも、大イカ、ミノタウロス、巨大戦士などなど、デカキャラ風のヤツも出てくるわけだが、これはちょっとマズかった。キャラクターエディタの絵を描くキャンバスに、キャラクターパターンが収まりきっていないのだ。大イカの足が

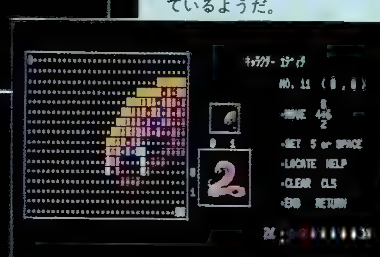
入選 三重県の東 由士さん(17歳)

DEFENDER of WORLD

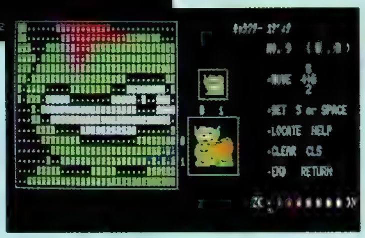




⬅⬆⬇このように、キャラクターのデザインがウリの作品。「ウィザードリィ」や「ブラックオニキス」の影響を受けているようだ。







⬆➡マップの構成に工夫が見られる。１フロアが４つのマップから成っているのだ。それにしても、どの作品にもいえるが、ダンジョンの色設定が一辺倒なんだよな。

切れていたり、ミノタウロスの下半身がなかったりでは悲しいね。ダンジョン万次郎には、デカキャラを表現するための機能が備わっていないのだから、自分なりにひと工夫してほしいところだ。たとえば、太ったキャラクターをキャンバスいっぱいに、動きのあるポーズで描いたりするといい感じになるとかね。ツールを使い込んでいくうちに、そういうところをカラダで覚えていこう。そうやって、人はみな、一人前のツール使いになっていくのだから。

ツールを使いこなすという点から見ると、この作品は特異点のメッセージ設定と、ゲームバランスがヨイ。ダンジョンの入り口では「ミノタウロスの伝説より約1000年。廃虚と化したクノッソス宮殿の入り口にいます」と、100文字の制限を感じさせないゲームへの思い入れ。自分の作品への強烈な思い入れが、入選へとつながったようだ。

では最後に、選外とはなりつつも、審査委員会の目にちょっと止まった作品を見てもらおう。

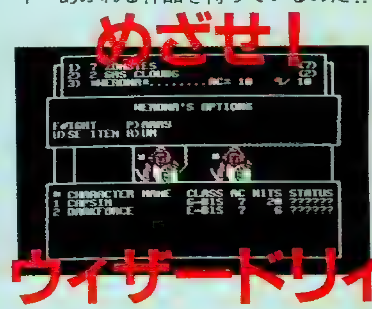
まずは上の画面写真左側の『DRAGON THUNDER』だ。作者は山形県の中嶋則和さん。この作品もやはり、キャラクターで勝負をかけてきている。特にヒトツ目怪物のほうは、大迫力モノだよね。どっしりと重量感のあるキャラクターに動きが加わっている。さっきの〝デカキャラ論〟を見事に具現化してくれた例といえよう。

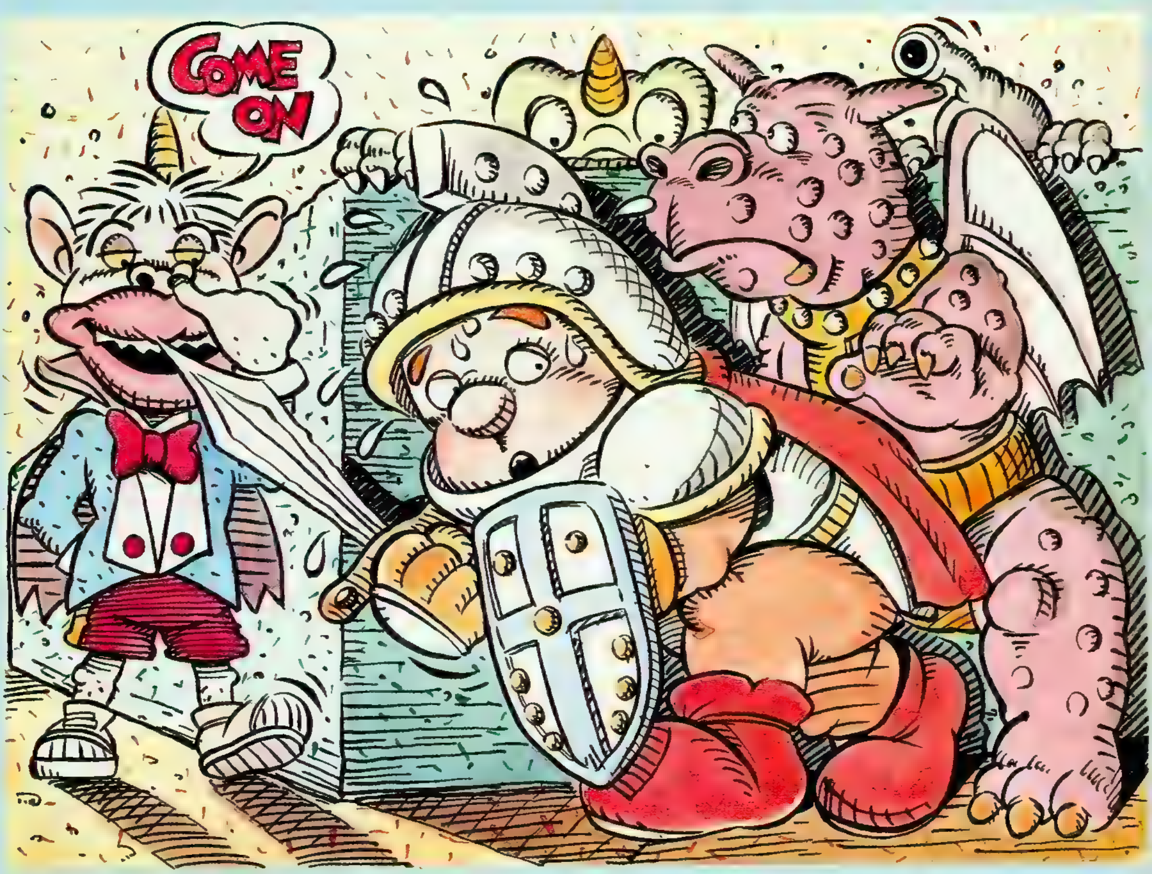


⬆応募作品には、ちゃんとタイトルをつけようね。滋行クン、『たのむー、載せてくれー』の呪文は１度限りの有効なのだ。

次に、滋賀県の寺田滋行さんの作品(右側)。お母さんに怒られながらも、朝までゲーム作りに励んでくれたとのこと。新たなる応募作品を待ってるぞ。

とにかく、われわれはオリジナリティーあふれる作品を待っているのだ!!

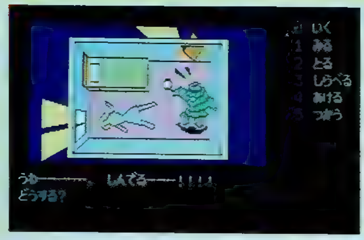




'87年1月号

AVGコンストラクション

アドベンチャーツクール



⬆これはグラフィック付きのアドベンチャーツクールmkII。キーボードでも、このぐらいの絵は描けてしまうものだ。

『アドベンチャーツクール』は、名作『オホーツクに消ゆ』を世に送り出したゲエセン上野と、ログイン編集部が開発した。なんとも嬉しいことに、これさえあればコマンド選択方式の高級テキストアドベンチャーが、いとも簡単に作れてしまうのだ。

発表後の反響は上々。春になるころまで、質問電話がガンガン鳴りっ放しだった。それに気をよくした編集部は、半年後の8月号で、グラフィック採用の『アドベンチャーツクールmkII』もドドーンと発表！ おまけに、PC-9801対応版の『アドベンチャーツクール98』も同時掲載し、PC-8801ユーザーばかりにターゲットを絞ってきたツールの傾向を、少々改めたのだった。

さてさて、AVG部門のデキはいかに。

またもや残念、最優秀賞該当作品なし でも本命は、グラフィックつきのmkII

入選

山梨県の碓井克己さん(27歳)



TROPIC SHOWER

あー、残念なことに、このAVG部門にも最優秀賞の栄誉に値する作品がなかった。ヒジョーに残念なことだ。まあ、応募作品の数が今回のコンテストの中でいちばん少なかったから、無理もないと思うのだが。少ないといえば、ホントに少なかったぞ。エントリーしてくれたのは、30作品にようやく手が届く程度だ。うーむ、ツールコンテストをもっと盛り上げなければと、おもわず腕組みしてしまった次第である。

でもって今回は、入選の作品を紹介しよう。右の『TROPIC SHOWER』は、アドベンチャーツクールmkIIで作られた力(リキ)の入った作品だ。この、南海に浮かぶ小島を舞台としたライト感覚のミステリーには、宝探しあり、ロマンスありの大サービス。謎解きの要素はやや控えめなので、ストーリーが自然に流れていき、小説を読んでいるような感じがする。ストーリー重視のあっさりしたAVGなのだ。

グラフィックもご覧のとおり、なかなかのできばえ！ プレイヤーと行動をともにしてくれる『ゆきのさやか』嬢は褐色の美人で、いうことなしね。実は美しい彼女も、作者、碓井さんの苦労のたまものなのだ。ツクールmkIIの専用グラフィックツールは、ご存じのとおり、キーボードで操作するわけだが、やはりキーを操って絵を描くには限界というものがある。そこで、曲線もキレイに表現できるようにと、試してみたのがマウス。ツクールmkIIに、既製のグラフィックエディタ『Ink Pot』のマウスドライバーを併用したとのことだ。これぐらいの小さな試みで、ツールの操作性が確実にアップするのだから、何か良いアイデアを思いついたら、迷わず行動してみるべし。

大胆でキレイなグラフィックね!!

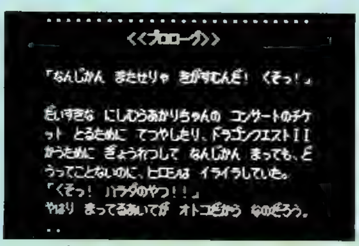


TROPIC SHOWERが、落ち着いたストーリーで、ねちっこいトリックもなく仕上がっているのは、ひとえに作者の年齢によるところか!?　多分に見せることを意識したゲームなのだ。若い読者諸君には、そこを見習ってほしい。ツールコンテストは、見せることが目的なのだ。自己満足で固められたゲームをプレイしてみても、ストーリーが把握できなかったり、謎が解けなかったたで、けっこうたいへん。テストプレイというのは、作り手から解き手へと立場を変えてゲームを見るためにするものなのだ。決して、バグを取るためだけにあるわけではない。

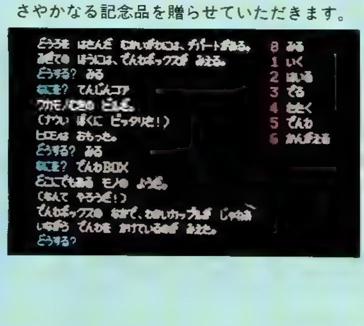
誰にプレイしてもらっても、恥ずかしくないゲームを目指せ!!　よく、年ごろの女の子がミニスカートをはくと、見られるという緊張感によって、足が細くなるとか、キレイになるとかいうじゃないか。アレと同じノリでいこうぜ。見られることを大いに意識して、ソフィスティケイトされたゲームを作るのだ(それにしても、たとえが唐突か?)。幾多のゲームをこなしてきた諸君のこと、見る目だけはしっかりと備わっていると信じているぞ。

幸いなことに、このたびツールコンテストの締め切りも無期延期となった。応募作品の審査は、随時行なっている のだ。だから、ストーリーを練りに練って、また、完成後の磨きには十分な時間をかけて応募せよ。待ってるねん。





⬆⬇テキストアドベンチャーのPC-8801版。この作品は、福岡県の川原賢一さんからだ。青春ラブサスペンス「はじめてのデート」!!　ささやかなる記念品を贈らせていただきます。





'87年2月号



カリグラフアニメーシ

ぱたぱた君とカリグラフ

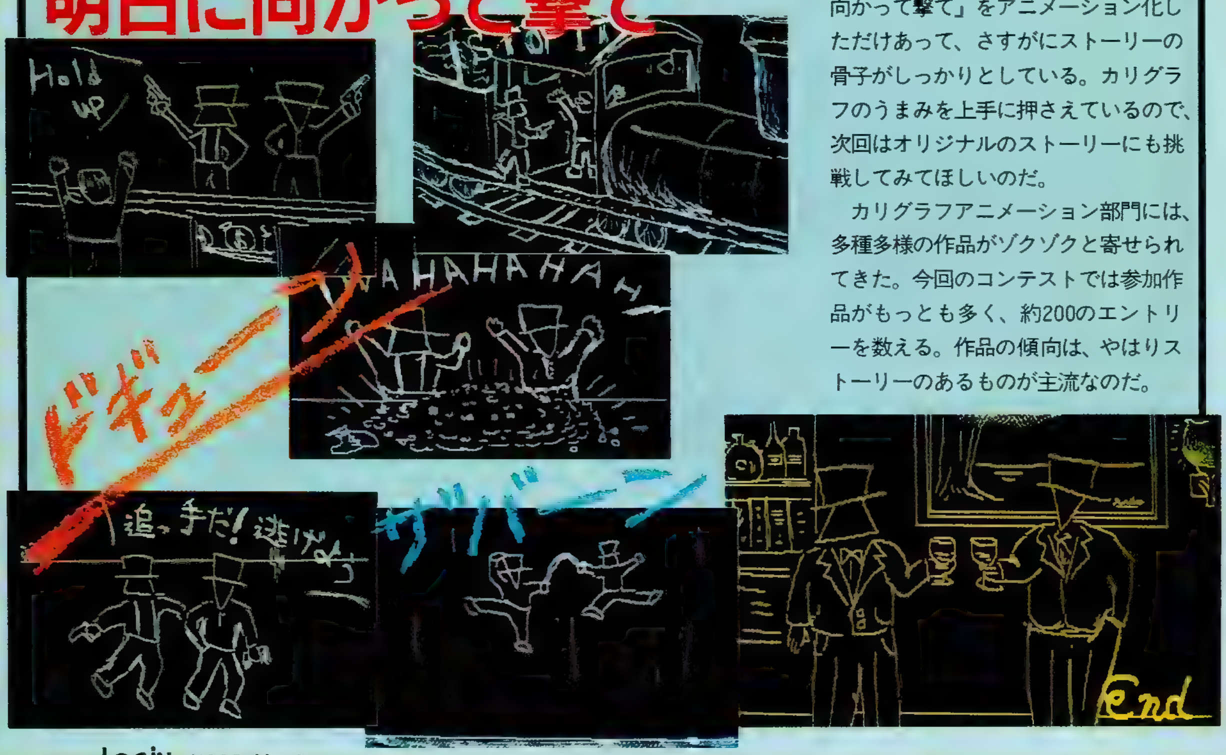
入選

青森県の高橋宏さん(17歳)



京都府の安藤淳二さん(18歳)

明日に向かって撃て



この作品もストーリーもののカリグラフアニメーションだ。映画『明日に向かって撃て』をアニメーション化しただけあって、さすがにストーリーの骨子がしっかりとしている。カリグラフのうまみを上手に押さえているので、次回はオリジナルのストーリーにも挑戦してみてほしいのだ。

カリグラフアニメーション部門には、多種多様の作品がゾクゾクと寄せられてきた。今回のコンテストでは参加作品がもっとも多く、約200のエントリーを数える。作品の傾向は、やはりストーリーのあるものが主流なのだ。

ヨンツール
コンストラクション

PC-8801版の『ぱたぱた君』は、1985年に発行したログイン別冊〝PC-88 ゲームブック〟でデビューした。以後、ログインでアニメーション特集があるたびに登場。そして、ぱたぱた君は、1987年2月号で再び大きく取り上げられたのだ。この帰って来たぱたぱた君は、なんと弟分の『ぱたぱた君7』を引き連れての凱旋。PC-8801オンリーだったツールシーンに、新しくFM-7の風を加えて、コンテストの炎はめらめらと燃え上がるのであった。

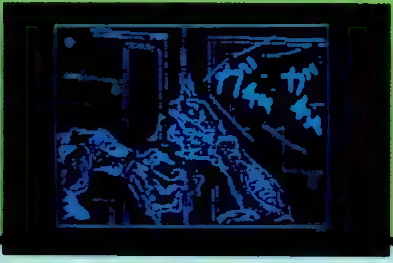
マウスでお絵描き、ぱたぱたアニメの〝ぱたぱた君ギャラリー〟へようこそ!

べーしっ君よ永遠に……

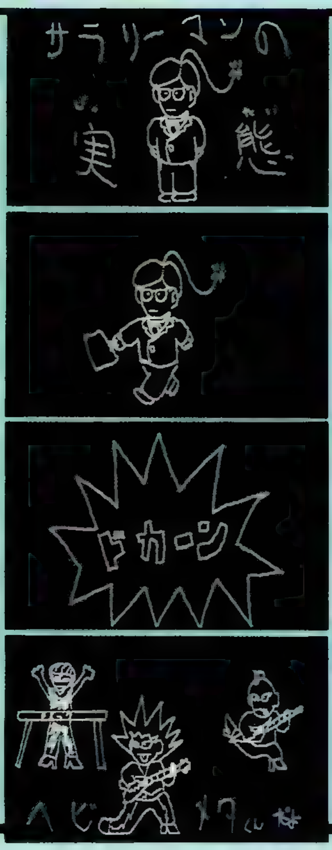
うぉーっ！　べーしっ君だぜ!!　絵もうまいし、タイミングもいい。ぱたぱた君の市販バージョンであるところの『カリグラフコンストラクション』を見事に使いこなしてくれた作品だ。

テクニックは、最優秀賞を受賞してもおかしくはないレベルに達しているのだが、惜しいかなストーリーのほうがお粗末だった。べーしっ君の戦闘機がましんご臣に破壊されて、べーしっ君は行方不明のままだし、なんといってもラストがいけないね。地球を脱出したましんご臣の宇宙船に侵入するエイリアン。そのエイリアンがましんご臣の頭をひねりつぶしておしまい！　ではね……。コミカルなキャラクターにスプラッターの演技を要求するのは、ちょっとコクというものだ。ストーリーものを目指している人は、作品に対する、より細やかな配慮を忘れてはならない。ちなみに荒井清和センセエは、「学園祭で上映する自主製作アニメのノリで面白い」と大喜びであったのだ。





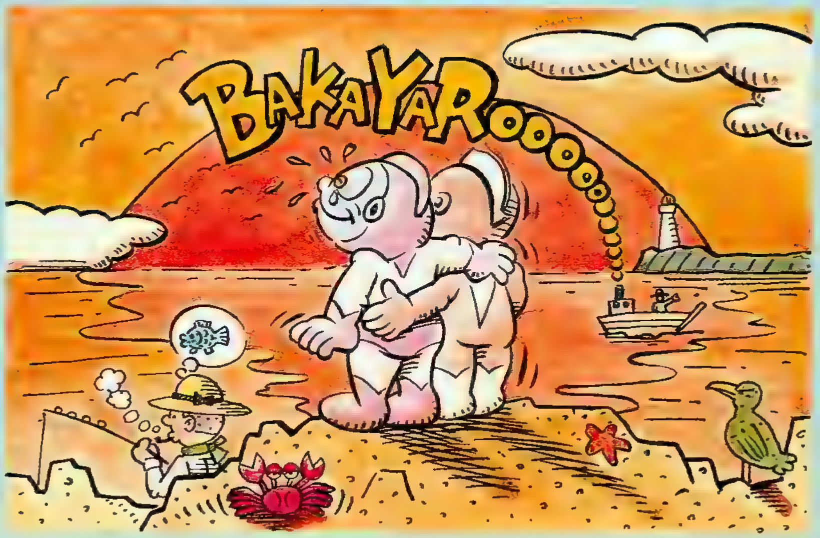
●●●●●●



愛知県の三浦万史さん（14歳）
サラリーマンの実態

RPG、AVG部門に続いて当部門も、はなはだ残念ながら、最優秀賞に当たる作品がなかったのだ。アイデアはいいのだけれど、ツールを使いこなしていなかったり、はたまたその逆もあったりして。

そんな中で、変に笑えてしまうのが、頭に導火線をつけたサラリーマンだ。爆発して、ヘビメタくんになっちゃったというオチに、なんとなく笑ってしまう。不思議な魅力を持った作品といえる。



三重県の鬼頭欽次さん(15歳) ミミズ

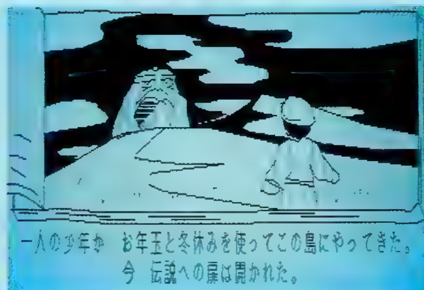




『ミミズ』には、前ページに掲載のサラリーマンの実態に似通った部分があるような気がする。外面的に、どこがどうというわけではないのだが、気になってしかたがないのだ。しいていえば、日本文化の侘び寂(わ・さび)の世界がこの作品に封じ込められているというところか(ホンマかいな)。約15秒の短い上映時間の中で、ミミズと鳥のキャラクターをよく表現しているのだ。

栃木県の中里貴央さん(17歳) 異性への目覚め





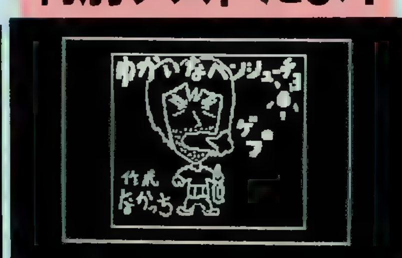
ぱたぱた君というツールの性格上、作りやすい作品のタイプは、キャラクターの絵や動きの面白さで観客を注目させるフィーリングものだろう。ところが、現在の応募作品の主流を占めるのはストーリーものなのだ。ユーザーがいかに映画的な趣向を凝らしたアニメーションを作りたがっているか、ということがよくうかがえるのである。

1年半ほど前に、作者の中里さんがヤマログあてに送ってくれた作品を掲載してみた。修業中の忍者が〝滝割り〟をして、その滝の向こうで見たものは……。という意味深な解説が付いていたものの、編集部一同、いまだにさっぱり意味が分からんのだ。

しかし、これまで紹介したストーリーものの作品とはひと味違う。うーむ、フィーリングものの出現!



特別ゲストだよ!



ぱたぱた君ギャラリーに、オリジナルのアニメーションツールで殴り込みをかけてきた読者がいる。神奈川県の仲村一さんがその人。作品名は「ゆかいなヘンシューチョ」だ。ホントに愉快だった。アリガトね!!

もういちどまとめて 作品募集!!

RPGツクール『まみりん』も募集開始だよ 大エディタセットコンテストもよろしくね

第1回のツールコンテストは、たくさんのオリジナリティーあふれる作品に支えられ、大成功のうちに終了した。応募者の皆さん、ホントにどうもありがとう。そして入賞者の皆さん、このたびはおめでとうなのだ。

でもって、第1回が終了したたった今から、なーんと第2回のコンテストが開始!!　2回目からは、RPGツクール『まみりん』部門と『大戦略IIエディタセット』が新たに加わって、コンテストにも厚みが出てきたというもの。

ではここで、次回以降のコンテストの詳細をお知らせしておこう。

応募の際には必ずキミの住所、氏名、年齢、電話番号、そして作品名を明記すること。それに作品の説明(ゲームのシナリオや、ゲームによってはファイル名など)も絶対にあったほうがいいのだ。以上の手続きが済んだら、ディスクを破損しないよう厚紙でも添えて、ログイン編集部まで送ってほしい。

審査の結果、最優秀賞該当者には賞金10万円、優秀賞には5万円、佳作には3万円が手渡される。また、最優秀賞には副賞として、ブラザー工業のソフトベンダーTAKERUでの販売開始という名誉もついてくるぞ。

コンテストの発表は、随時行なっていく。だいたいのメドとしては、半期に一度と思っていてくれ。

また、大戦略IIエディタセットコンテストの締め切りも、1988年2月8日に延期。なーんと、『ゲーム部門』の最優秀賞賞金10万円也！　が諸君のヤル気を、大いにソソッちゃうのだ!!

●応募作品のあて先

〒107　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ログイン編集部
ツールコンテスト　○○係

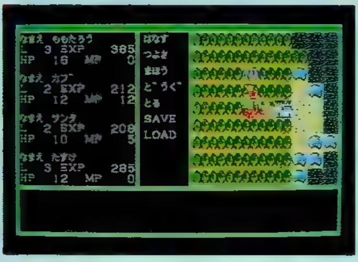


お次は特別企画、『まみりん』のHOW TO USEなのだ

'87年11月号

特別おまけ

グリップアタック『まみりん』Q&A



発売が約1ヵ月半も遅れてしまったにもかかわらず、おかげさまで大好評のRPGツクール『まみりん』。みんな夜を徹してオリジナルシナリオによるRPGを作成していることと思う。ところで、まみりんの機能があまりにも多いためか、ユーザーが考えるシナリオが高度なためか、いろんな質問が編集部によせられた。そこで、そのなかからいくつかを取り上げて、まみりんのテクニックとノウハウを伝授するのだ。

Q まみりんで、ウルティマを超えるオリジナルRPGを作ろうと思い、いざ始めてみると、住人の会話モードがアイテムタイプになったままで、キーワードタイプに設定できません。いったいどーやったら、いいのでしょーか？

A ゴメン。11月号で説明するのを忘れてた。キミのオリジナルシナリオによるRPGを新しく作り出すときは、まず、**世界の大きさを決める**をメニューで選び、4種類の広さから、キミのシナリオに合ったタイプを選びなおしてくれ。そうすれば、住人の会話形式も新たに設定しなおすことができるのだ。

まみりんの最初の状態では、世界の広さが一番狭い1のタイプになっている。もし、キミのシナリオが最初に入っているサンプルゲームと同じ広さのときは、一度、1以外のタイプに設定し、もう一度1のタイプに設定しなおせばOK。いずれにせよ、世界の広さを設定しなおすと、住人のデータは消えちゃうので、途中で、もっと広くしよーなどということにならないよう、十分に考えてから設定してくれ。

Q ぼくの考えたシナリオでは、住人に話をして、あるアイテムをキャラクターが持っていれば、その住人が特別のアイテムをくれるようにしたいのですが、どうすればできるのですか？　これができないとゲームが作れません。

A 現在のまみりんでは、残念ながらできません。同じようなことをするためには、いくつか方法があるから、シナリオをちょこっと考えなおしてみてくれ。

ひとつめの方法は、アイテムをどこか別の場所に置いておき、その場所を住人の会話で教えるやり方。もちろん、アイテムにはキャラクターパターンを設定しないで、見えなくしておくこと。

次なる方法は、商人を使うやり方だ。商人にその特別なアイテムを持たせておき、その価格を0円にしておく。あと、売り口上を「なんじに魔法の剣をさずけよう」とかなんとかすればそれらしくなる。ただ、キャラクターがアイテムを持っていてもいなくてもくれちゃうから、その商人のいる場所をうまく隠さないといけないのだ。

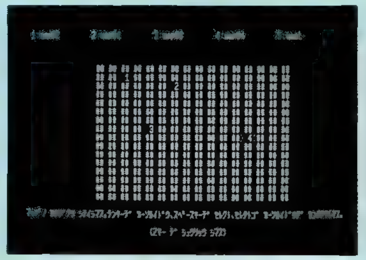
Q ゲーム中に音楽が流れるようにすればいいのに。最近のゲームには必ずあるよーん。ぜひとも拡張機能に入れてください。そのとき『ミュージアム3』なんかが使えればいいんじゃないかな。

A 現在の状態では、まずムリ。もちろん最近のゲームには詳しいログインでありますからして、BGM機能のことは考えていたのだが、メモリがギチギチいっぱいになっちゃって入らないのだ。

拡張機能に入れてねーん、とのことだが、これもかなり難しい。誰かいい方法を思いついたら、ぜひ、ログインまで知らせて欲しい。

Q 僕は、まみりんで、世界がいくつも積み重なっているような階層世界を作ろうと思っています。そこで、世界のマップを作った後、どうやったらそうできるのかわかりません。教えてください。

A まず、世界の広さを決めるで、2～4のタイプを選択しよう。2のタイプだと、64×64のマップが4個、4のタイプで16個作れる。そして**世界のマップを作るの難儀モード**に入り、Ⓜコマンドでマップのつながりを設定するのだ。



このとき、各マップを隣合わせに置いてしまうと、マップがつながってしまうから、キミの考えているシナリオならば、上の写真のように、各マップを離して設定するわけだ。こーしてお

いて、各マップをワープアイテムやワープポイントでつなげていけばよい。

なかなか、コッたシナリオみたいだから、完成の暁には、ログインにも送ってくれるよう期待する。

Q モンスターを倒したら、アイテムが手に入るようにするには、どうするのか？　できないのなら拡張機能に入れてね。

A まみりんでは、モンスターを倒したときに手に入るのはお金だけだ。モンスターを倒すことによって、特別なアイテムが手に入るよーにするには、まずアイテムを置き、その前に行く手を阻むがごとくモンスターを配置するしかない。

このとき、置いておくアイテムには、キャラクターパターンを設定しておかないと、アイテムを見つけられずに素通りしてしまうから注意しよう。

Q ゲームにオープニング画面をつけたいのですが、BASICで作れませんか？　エンディングを作れるのに、オープニングが作れないのは、ちとなさけないです。すばらしいオープニングがあってこそ、ゲームも盛り上がるというもの。ぜひ、拡張機能に入れてください。そのさい、なにかのグラフィックエディタが使えて、絵を描いたのを組み込めるようにするというのはどうでしょうか。

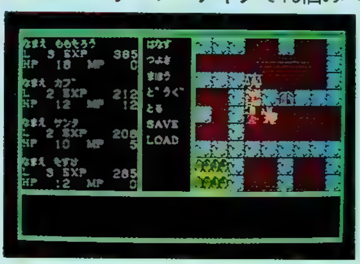
A おっしゃるとーり。確かに、エンディングがあって、オープニングが無いのは片手落ちっつーもん。拡張機能のほーで考えてみるけど、ゲームディスクの容量が目いっぱいなので、グラフィックデータを入れるとこが無いもんね。だから、データを圧縮するか、もっといい方法を考えなきゃいけないんだけど、時間が無かったのだ。

オープニングの画面を入れるというよりも、エンディングみたいにBASICのプログラムにしちゃうのなら、なんとか同じゲームディスクに入れることができると思うので、プログラムがわかる人は、ゲームディスクの中を見て、自分でなんとかしてみるのも手だ。



Q 町のマップを作っているんですけど、『ウルティマIV』のよーに、石の壁の一部が通り抜けできるよーにして、秘密の部屋を作りたいのだ。他の通り抜けできない壁と見分けがつかないよーにもしたいと考えているので、よろしく。

A これは簡単。まみりんではお茶の子さいさい。まず**パターンエディタ**で16個のパ



ターンをセーブするときに、同じ壁のキャラクターパターンを2個入れておく。それから**町のマップを作る**に移り、**難儀モード**で[C]コマンドを使い、1個の壁パターンを通れる、もう1個のほうを通れないとすれば準備万端。あとは、上の写真のよーに、通れる壁と通れない壁を間違えないよーにマップを作っていけばいいわけだ。

同じ手法を使えば、普通に歩けるはずの道路が、特別なアイテムや魔法がないと通れないよーにしたりもできる。要は、アイデアしだいでいくらでもオモシロいゲームが作れるわけだ。

Q 住人に悪いヤツがいて、最初はちゃんと会話していても、ヘンなことをいうと怒りだして戦闘モードになるようにしたいのですが？

A できません。このまみりんでは、住人とモンスターを区別してデータを作っているので、住人と戦ったり、住人を殺したり、モンスターと会話するのは不可能だ。だから、キミのシナリオを考えなおしてくれ。まみりんも、万能というわけじゃないのだ。

Q 拡張機能はどんな機能がつくのですか？　まみりんはこれからどうなるの？

A 拡張機能は、まみりんのユーザーが欲しいと思う機能をできるだけ取り入れるつもりなのだ。だから、まみりんについての意見を、どしどし送ってね。

いま出ました！

夢のRPGはもうすぐソバ!?

対談



未来のRPGっていうのは、どんなんかな？　てことを、『ウィザードリィ』のロバート・ウッドヘッド氏と、『ラプラスの魔』の安田均氏と、おまけに近所のソバ屋の吉田健氏とで語り合っていただいた。何が飛び出すかわからない、今世紀最高の顔ぶれでお送りする、超対談だあ！



おソバ屋さんもRPGの時代(?)

〝木頭〟氏にはじめて会った。

ごぞんじ、ウィザードリィの作者、ロバート・ウッドヘッドである。

ヒゲ面でかなりの巨漢——とくれば、まるでプロレスの悪役だが、しゃべってみると、全然そんなところはない。人柄は温かいし、パソコンをさわってるのが楽しくてたまらないという、まるで少年のような感じだ。

今回は、そのウッドヘッドと不肖、わたくし、安田均が語る〝RPGの明かるく楽しい未来〟ということなのだが、なぜかここに第3の男、ソバ屋の店員の吉田さんも加わるのである。だから、必然的にタイトルは〝RPGの明かるく楽しい未来はすぐソバ〟と急きょ変更された。さすがにログイン編集部ならではのセンスといえるだろう。

実はこの吉田さん、ウィザードリィの大のファンなのである。それも、誰かのつてやコネがあって、わざわざ来てもらったのではない。たまたまログイン編集部員が（珍しくも）昼飯を近くのソバ屋さんでとっていて、ウィザードリィ談議に花が咲いていたら、い



もう四の五のいう必要はないでしょう。RPG好きには神様的存在であるゲームデザイナー。代表作は、もちろん『ウィザードリィ』。ところで、ウィザードリィ以外に、この人は何か作っていましたっけ？　作ってない！　いやあご立派ですね。ホント。





翻訳家としてはもちろん、ボードゲームの研究家としても知られている。しかし、何といっても、ログインの〝アメリカゲーム事情〟でお馴染みでございます。初のゲーム『ラプラスの魔』を発表して、ゲームデザイナーとしても知られるようになっちゃって、最近知られっぱなしとのこと。



つのまにか吉田さんがその話の輪の中にいたという。なんと、全国をおおうウィザードリィ病（いまや杉花粉症よりひどいという噂だ）は、ついに近所のソバ屋さんまで巻き込んでしまったのか、ということで、同席してもらうことになったのだ。

ところで、ウッドヘッドは箸の使い方がうまい。ざるそばをさっとはさむとつゆにつけてツルツル。しかし、こちらはそんな技に見とれてばかりもいられない。さっそくウィザードリィ４のことから聞いてみる。

ウッドヘッド、吉田に追及さる

安　ウィザードリィ４をいまテストプレイさせてもらってるんですけど、おもしろいですね。特に、１、２、３に登場するモンスターの特徴がそのままで、それをこちらがワードナになって使いこなせるというのがいい。

ウ　４では設定をまるっきり裏返しにしたからね。実は、画面の文字も裏返しにしようかと思ったんだ。そうすりゃあ、ワードナ(WERDNA)とかトレボー(TREBOR)のつづりが逆に出て、作者の名前がわかるだろう？

むむ、なかなかユーモア・センスのある男だ。これでは、４の秘密を聞きだすのは苦労しそうだぞ、と思った矢先、吉田さんの必殺凶器攻撃がとびだした。

吉　えーっ、４が本当に出るんですか？いつですか？

さすがに、たじろぐウッドヘッド。思えば３が（向こうで）出てから、はや４年。４がもうすぐだ、もうすぐだ、といわれ続けたファンの気持ちを吉田さんの言葉が代弁している。そう、ウィザードリィ・ファンはこうでなくてはいけない。トレボー(ウッドヘッド)のはぐらかしなどにのせられるもんか。

一瞬、ひるんだウッドヘッドは、それでも、見事に切り返す。

ウ　ネクスト・ウィーク!!（爆笑）

うーむ、ウィザードリィの世界では１週間が４年にあたるか。それはともかく、どうやら難産だったウィザードリィ４も年末には、アップル版がリリースされるのはまちがいないようだ。テストプレイをいましているのだけれど、出来の方は〝おもしろい！〟の一語。皆さん、期待しててください。

これを機会に、いままで気になっていたことをいくつか聞いてみる。

アメリカで流行、REKONって何？

安　ウィザードリィをやっていると、『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』みたいな元祖版のロールプレイングの匂いを感じるんですが、特にそういったものは好きですか？

ウ　ダンジョンズ＆ドラゴンズは10年くらい前に、オリジナル版が出た頃にはよくやったよ。だけど、ぼくがいちばん好きだったのは、スティーブ・ジャクソンが作った『ファンタジートリップ』って作品だ。最近は、それを改訂した〝GURPS〟ってのが出たから、やってみたらいい。

おお、なんと！　ウッドヘッドはやはり元祖版についてもよく知っていたのだ(当たり前か)。実はぼくも、RPGを最初にはじめたときは、D&Dやトラベラーといっしょにファンタジートリップから入っている。ウワサによれば、かつて日本のパソコンファンを喜ばせた『ブラックオニキス』も、この『ファンタジートリップ』の影響が大きいらしい。うーむ、スティーブ・ジャクソンというのは、どこにでも顔を出すやつだ。

安　最近のRPGでおもしろいと思ったものはありますか？



南青山５丁目に店を出す、おソバ屋さん〝春日家〟の次男。放射線技師からソバ屋に転身。毎日、ソバを打ったり出前をしたり、大忙し。最近、ウィザードリィを始めたところへ、いきなりウッドヘッド氏がソバを食べに来たんだからオドロイタ。この日のざるそばは、彼の手打ちでした。





ウ　『バーズテール』や『マイト＆マジック』なんかは遊んだよ。両方ともよくできたゲームだ。それより、最近はRPGといっても、体験指向風のが出てきて、それがおもしろい。ライブロールプレイ（プレイヤーが実際に架空の人物になりきる〝ごっこ遊び〟。『ジャンケンズ＆ドラゴンズ』の発展形を考えたらいい）の〝REKON〟や、ちょっとちがうけど『フォトン』なんかだね。おっと、そういえばジョージ・ルーカスがディズニーランドに作った〝STAR TOURS〟はすごいぜ。あのスタイルでRPGができたら最高だなァ。



ウィザードリィサムライ編!?

そろそろ、〝RPGの明かるく楽しい未来〟へ話を持っていこうかな、だけど、ウィザードリィのことももっと聞いておきたいな、と迷っていたら、吉田さんがうまく助け舟を出してくれる。

吉　あの一、ウィザードリィの5や6ももう考えておられるんですか？

えらい！　こっちが迷っていた質問を先にしてもらった。自作のことになると、ウッドヘッドはさすがに雄弁になっていろいろしゃべってくれる。その間に、こちらはツルツル……うまい……ツルツル……。

ウ　4はちょっと変わっているけど、5は普通のタイプだよ。実は3の続編にしようと思ってる。もう、かなり作成は進んでいる。それから、6はもう少し簡単にして、小さな子供でも遊べるような作品を考えている。7は……おっと、あまり先のことをしゃべっても、誰も信用してくれないな(苦笑)。

それと、こうしたシリーズとは別に、クラス別のシナリオも考えてるんだ。たとえば、シーフをいかにしてニンジャにさせ、活躍させるかとか、ロードやサムライが中心になるシナリオなんかをね。

ウィザードリィのスタイル自体は当面変える気はない。それはバーズテールみたいなゲームの方でやってくれるだろう。プレイヤーも、最初のスタイルが気に入ってくれてるみたいだしね……。

吉　ウィザードリィはどんな風にして作られたんですか？

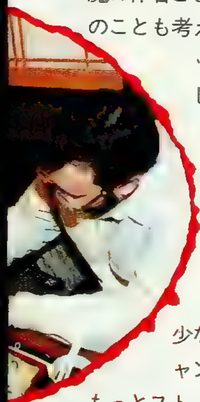
ウ　最初はぼくがパラディンというゲームを作っていて、アンドリュー（グリーンバーグ）がウィザードリィというゲームを作っていた。そのふたつが合わさったのが、ウィザードリィさ。ウィザードリィっていう名前の響きがいいから、その題にしたんだけど正解だったな。

ぼくは作品がいったんリリースされた後でも、それをちょこちょこいじくるのが好きなんだ。だから、アップル版でもバージョンごとにいろいろちがっている。他の機種はもっとちがうだろうね。

ジャンル統合の傾向にある現在

と、いうわけで、これ以後〝RPGの未来〟や〝ソバと明かるく楽しい未来〟の関係はどうなるんだァ、というログイン編集部のK氏の危惧をよそに、話はウィザードリィ談議と化してしまった。





もちろん、ぼくと吉田さんはご満悦だった（ウィザードリィ・ファンの人たちは、この気持ちがわかるよね）。

しかし、ウィザードリィ倶楽部名誉会長としてならともかく、ラプラスの魔の作者としては、ちょっとマジにRPGのことも考えなければ――その後、ウッドヘッドといろいろ話をしていると、彼の考える〝これからのRPGはこうなる〟というのがわかったので、それをまとめてみよう。

①現在のスタイルのRPGは、もっと深みのあるものへと向かうだろう。少なくとも、単なるチャンチャンバラバラだけではなく、もっとストーリーのあるものになるはずだ。謎にしても、パズルめいた謎だけではなく、謎とストーリー、謎同士が関係したものになると思う。

②それと同時に、グラフィック機能やシミュレーション機能をもっと強化したRPGも現われてくるのではないか。シミュレーションについていえば、キャラクター周辺の出来事だけが変化するのではなく、もっと大きなゲームの外枠の部分、たとえばファンタジーRPGでも、キャラクターの冒険と同時に、その国の政治や経済が動いたり、天候や世界が変化するようなゲームが出てくればおもしろい。

③RPGといっても、元祖版の転換だけではなく、もっとコンピュータゲームの特性を生かしたものも現われるにちがいない。その点で、アクションロールプレイというのは興味深い。

④自分として最終的に作りたいのは、映画のようなグラフィック機能をもつRPGで、プレイヤーはどの登場人物にもなれ、その場合、他の登場人物はAI的なそれらしい行動をとるゲームだ。

なるほど、だいたいこちらの考えているRPGの未来像と一致しているし、特に最後の④などは、去年会ったロード・ブリティッシュの言ったこととぴったり一致する。だいたい、みんな考えているのは、同じなのだ。

ウッドヘッドの意見をぼくなりに補足してみよう。

①は、こちらもラプラスの魔でやりたかったことである。戦闘/成長だけのRPGというのは、はっきりいって、もう時代遅れなのだ。これは、ある意味でRPGがアドベンチャーゲームに接近することともいえそうだが、おもしろいのは、アドベンチャーゲームの方でも、今度はRPGに向かいつつある作品が生まれている。『ビヨンドゾーク』などは、アドベンチャーゲームのRPG版という話で、今後の展開がおもしろい。ストーリーゲームへの指向、RPGは基本的にこの流れにある。

②は、もちろんマシンの発展が鍵となるだろうが、近い将来、そんなゲームが出て来ても不思議はないと思う。シミュレーションゲームも、これからは6角マス目とはおさらばの時代に入るだろう。もっとシミュレーションという言葉に忠実な機能を生かすようになるだろうし、それとRPGが結びついたら、こいつはすごいぜ！

③については、アクションロールプレイは当然だが、他にもコンピュータのコンストラクション機能を生かした作品などいろいろ考えられる。最近作『クォータースタッフ』では、パーティーが別個に行動できるようになっていた。この分野はアイデア次第で、まだまだ突拍子もないRPGが生まれそうである。

その他、もちろんネットワークのRPGは今後急発展しそうだし、ウッドヘッドのいう体験指向型RPGもおもしろそうだ。ひょっとしたら、コンピュータRPGの元祖版への逆展開なんてこともあるかもしれない（『ウィザードリィ・ロールプレイ』っていう元祖版があれば、4をこれだけ待たなくったっていいのにね）。

当面、やはりRPGは〝明かるく楽しいっ！〟と結論づけておこう（それにしても、ソバはうまかった）。

〝春日家〟をRPGソバ屋と認定

編集者Kでございます。当対談を記念して、南青山5丁目のおソバ屋さん〝春日家〟は、日本初のRPGソバ屋となりました。どうぞヨロシク。

表参道からお越しの方は、渋谷方面に向かって歩き、角に大きなガソリンスタンドのある交差点を左に曲がり、さらにトコトコ歩くと、左側にタバコ屋さんといっしょになったおソバ屋さんがあります。店内の右奥の飾り棚の中に、ロバート・ウッドヘッド氏と安田均氏のサイン入り色紙があります。





⬆青山という場所にしては値段が安く、おいちいと評判の〝春日家〟さん。

F1 *in* 鈴鹿

F1グランプリ　1,000馬力、300キロの世界を計る



撮影/奥山和典



F1は4輪レースの最高峰である。削れる所はすべて削り1グラムたりともぜい肉のついていないエンジン。カーボンファイバーやチタンなどの高価な材料を惜しげもなく使ったシャーシ。最高のテクニックと反射神経を誇るドライバー。しかし、これだけで、F1が最高峰になるわけではない。優秀なピットメカニックやレーススタッフの力が不可欠なのだ。今回は、フォトセル、無線、ビデオの3系統からなるF1の計時システムを取材してみた。　協力/ロンジン



F1の舞台裏、一瞬を計る人々



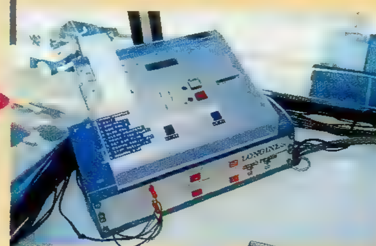


⬅実は、ゴールラインにあるフォトセルと同じものが、もう一組、最高速地点に置かれている。写真は、コースのどこに設置したのか、説明してもらっているところ。F1チームが最高速を出すと予測してくれた場所に、3月のうちに鈴鹿に来て、設置しておいたのだそうだ。



⬆受信機から入ってきた信号の周波数、つまりは送信機の番号から、F 1のエントリーナンバーに変換するためのデコーダー。予選のトラブルなどが原因で、マシンを替えたりすることも多いから、こんな装置がいるわけだ。スイッチには、ドライバーの名前のシールが貼られている。ちなみに、左側の人物がエンジニアのカーナル氏で右側が案内してくれたアルネー氏だ。

⬇コンピュータ、タイマー、デコーダーの間のデータの切り替えをする装置。実はタイマーとコンピュータとの間は、RS-232Cで結ばれているのだ。

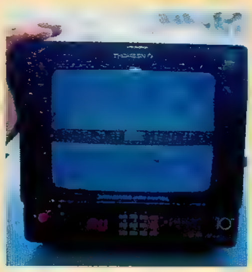




⬆オリベッティ製のコンピュータ。PC-9801と同じく、MS-DOSマシンだ。タイマーからの時刻情報は、すべて、このコンピュータにためられる。このデータをもとに、順位やラップタイム、つまり一周するのにかかった時間を計算する。このコンピュータの計算結果で、予選の順位が決まるわけだ。結果は、サーキット中に配置されたモニターに表示されるようになっている。

⬇クレーム処理用のVTRと、モニター。ゴールラインのカメラからの画をずっと録りつづけている。このモニターの画像を見ると、いつ、どのマシンがゴールラインを通ったのか、だれの目にも明らかだ。モニターの上半分と下半分では、100分の1秒の時間差しかない。F 1のスピードがよくわかる。1,000分の1秒の精度で測定しなければいけないのも、うなずける。





ゴールラインのモニタービデオは、競技役員の所に送られ、レース結果の確認と、クレームの処理に使われる。ビデオを導入するまでは、送信機の番号をまちがえたんじゃないかとか、いろいろクレームがあったんだけど、これがまったくなくなったそうだ。ビデオ画像の方が何だかわからないコンピュータの出力より、ケチがつけにくいということなんでしょうね。

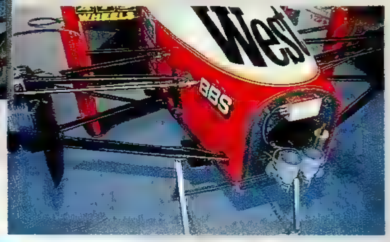


⬅ビデオコントローラ。放送局の要求に応じて、テレビ画面に、タイムを映し出しているのがこのマシンだ。高々と積み重ねられたモニターには、すべてのデータと、テレビ局のカメラの撮った映像とが映し出されている。左手のコンピュータで、どの画面を流すかを切り替えているわけだ。右手にはテレビ局との連絡用のインターホンが置かれている。

コンピュータからの出力は、リアルタイムで放送席や役員席に送られる。このデータで、テレビやラジオの報道などが行なわれるわけだ。レース終了後には、公式レポートが作成され発表される。このタイムによって、公式の順位や成績が決まるわけだから、万に一つの誤りも許されない。計時チームにとっては、このレポートを出して初めて、レースが終わるわけだ。

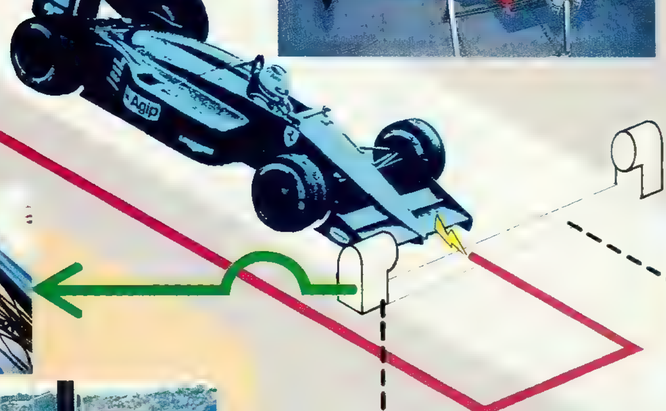


⬅⬇左側のアルネー氏が持っているのが、ナンバーの識別と、タイムの測定に使われる無線の送信機だ。Ｆ１マシンの一番前、ドライバーの爪先のあたりに取りつけられている。そしてフロントサスペンションに伸びたアンテナからコース上のアンテナに向けて、電波が送られる。この電波の周波数の違いによって、今ゴールラインを通ったのがどのマシンかわかるわけだ。



FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

⬇手に持っているケーブルが、Ｆ１からの電波を受信するアンテナ。Ｆ１がゴールラインのどこを通っても同じ条件になるように、ゴールラインの下に埋められている。単に路面に貼っただけでは、すぐにすりへってしまうそうだ。このアンテナにつながっている受信機は同時に48台のマシンが通ってもちゃんと識別できるように作られている。









⬆システムの中枢であるタイマー。３台並べて使われている。1,000分の１秒の精度を持つクオーツ時計を内蔵していて、フォトセルや受信機からの信号が入った時刻を教えてくれる。このタイマーをコントロールしているのが上の写真で紹介しているROMカセット。スキー用や水泳用など、スポーツの種目ごとに専用のROMがあるそうだ。





⬅右側がフォトセルをコース側から見た写真。左側はその裏側。フォトセルというのは、ゴールライン上に常時出ている光のビームがさえぎられた瞬間をとらえてくれる機械だ。速度は、30メートルの間隔をおいて置かれた、２台のフォトセルを通過した時刻の差をもとに計算される。しかし、何番のマシンが通ったのかは、このシステムではわかりようがないのだ。

- 無線システムの信号は、Ｆ１の送信機からタイマーへと送られる。
- タイマーからの時刻データは、コンピュータへと送られる。
- コンピュータの出力であるタイム情報は、無線で、ピットや放送席などに送られる。
- フォトセルからは車が通った瞬間に、タイマーへと信号が走る。
- コンピュータの出力データは、画像となるべく、ビデオコントローラに送られる。
- 計時チーム専用のカメラで撮られたビデオ映像。クレーム処理に使われる。

⬇ゴールライン上を常時モニターしているビデオカメラ。100分の１秒に１枚の割合で画を撮っている。鈴鹿では、コントロールタワー内に置かれていたが、コースによっては、外に置かれることもある。



⬇各ピットには、計時システムのモニターが置かれていて、必要な情報を、いつでも表示させることができる。ピットイン中にドライバーがのぞきこんでいるディスプレイもこれだ。このモニターに表われるデータをもとにして、レースのかけ引きやマシンの調整がなされるわけだ。このモニターなしでは、各チームのレース戦略はなりたたないというくらい重要なものなのだ。







⬆予選中のコントロールタワー。ＦＩがゴールラインを通過するたびに、ナンバーを読み上げる声が流れる。コンピュータのオペレータはその声を確認してデータを送り出すのだ。

1987年11月１日、鈴鹿サーキットでＦＩグランプリ第15戦が行なわれた。ふだんゲームのキャラクターとしてしか見られないＦＩマシンが、我々の目の前を走ったのだ。1,000馬力以上のパワーで300キロ近い速度をたたき出すＦＩマシン。走ることだけのために作られた姿は、一般の車とはまったく別の次元の存在だ。ログインは、10月27日から鈴鹿での取材を開始、ＦＩのタイムのすべてを計る計時システムを、スイスの時計メーカー、ロンジンの協力を得て徹底的に解析した。

ロンジンの手になるＦＩ計時システムは、フォトセル、無線、ビデオの、３系統からなる。これらの３系統は、ビデオ以外1,000分の１秒の精度を持ち、当然のごとくにすべて同じ結果を出す。この測定結果から、ゴールラインでの速度、最高速、周回時間などが算出され、各ピットや放送席、レース役員席に即座に送られる。

では簡単に、これら３系統の計時システムを紹介しよう。フォトセルは、ＦＩがゴールライン上の光ビームを、横切った瞬間を計る。この方法は、ロンジン以外の計時システムでも使われていて、比較的簡単に、正確な速度や、周回時間を計ることができる。しかし、これだけでは今入ったタイムが一体どのマシンのものなのかわからない。普通は目で確認するわけだが、どうしても、間違いが起きる。この危険は、速度の早いＦＩではますます深刻になる。

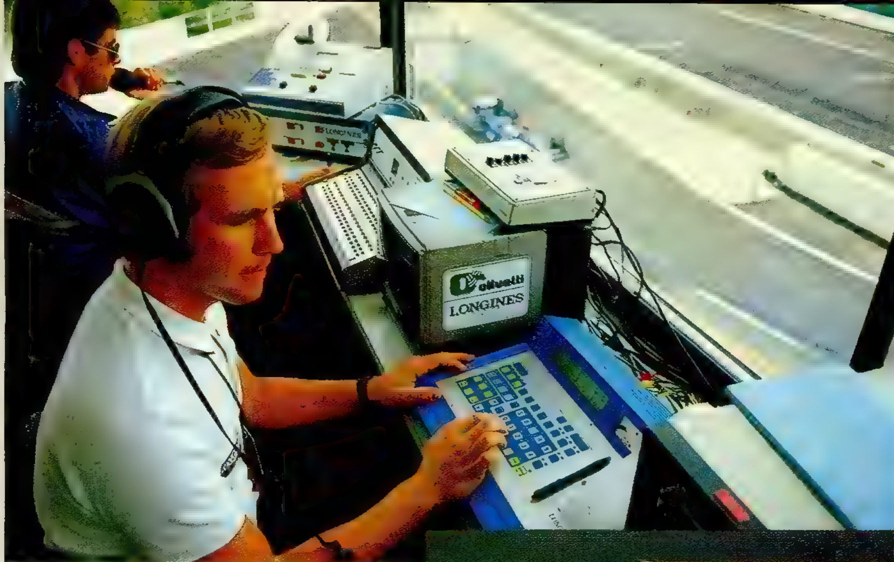
２番目がロンジン独自の無線によるシステムだ。レースにエントリーする各マシンに、異なった周波数の送信機を載せることによって、コントロールタワーから最大48台まで識別することができる。もちろん、正確な速度や、周回時間を計ることができるのは当然だ。

３番目は、ゴールラインを常時モニターしているビデオである。これは、データの確認とクレームの処理のためだけに使われるもので、精度も100分の１秒と、ほかのシステムに比べると低い。しかし、車の画像が入っているということによる説得力は、他に代え難い。

こうやってでてくるデータを、もっとも必要としているのは、ピットである。計時チームからのデータをもとに、自分のチームのマシンの、コーナーでの速度、ストレートでの速度、加速の良し悪しを計算し、エンジンや、ウイング、サスペンションなどを設定していく。コースの状態や気候などに合わせた、きめ細かな調整をしていくには、正確なデータが、リアルタイムで入ってくることが不可欠なのだ。

ピットでもう一つ大事なのは、予選での順位争いのかけひきである。限られた時間内で行なわれる予選で、よりよい成績をあげて、決勝で、すこしでも前の方の、有利な位置からスタートするためには、どのチームがどんなタイムを出しているかを常にチェックし、目標タイムを決めて走らなければならない。いつぬりかえられるかわからない、他チームのタイムが敵なのだ。

報道陣へのサービスも重要だ。新聞、雑誌などには、順位、直前のラップタイム、ピットインに要した時間など、



FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

⬅ロンジンチームの電子技術者のリーダー、カーナル氏。彼を含めて、6人で、この計時システムが動かされ、転戦の度に設置し直されているのだ。



さまざまな結果が提供される。このデータなしでは、読者にレースの展開を伝えることができない。テレビには、局の指示によって送り出した各種データ画像が、そのままテロップされ放送されていく。ゴールラインを通るマシンがあれば、タイムに目がいくものなのだから、タイムの表示には、いかなる遅れも中断も許されない。

もちろん、レースの結果を最終的に承認する役員席も忘れてはならない。あらゆる測定方法を用いて確実さと、正確さとを高めて初めて、公式レポートとしての信頼が得られるのだ。

これらの要求を満たしていくためには、多くのノウハウが必要だ。F I マシンに搭載される送信機にも、多くの問題がある。普通なら簡単なはずの、送信しつづけるだけのことが、F I の過酷な環境ではむずかしい。このために、送信機は衝突のダメージを受けにくいボディーの先端に取り付けられていて、すべての部品は、パッケージ中にプラスチックで封入されている。アンテナもちょっとしたことで傷つけられないように、サスペンションロッドの裏側に置かれている。

しかし、むやみにがんじょうに、強力にすればよいというものではない。F I マシンに搭載される以上、重量は増やせない。出力は、大きすぎると、エンジン制御用のコンピュータに悪影響を与えてしまう。30センチという、電波の届く距離は、多くの経験に基づいて決められたものだ。

マシンに載っているものにだけ注意をはらっていればよいわけではない。一見安全なコントロールタワーに置かれているコンピュータも、実は停電の危険にさらされている。電源の安定した日本においてさえ、計時システムはすべてバッテリーで動いているのだ。もちろんタイマーなどの機械類を、故障に備えてすべて二重、三重にしておくのも当然だ。

時計メーカーにとって、正確さは、どこでも必要とされる当たり前のことではあるけれど、極限を追い求めると事情は変わってくる。クオーツ時計3台のおたがいの時間のずれは、2時間やそこらのあいだでは無視できるのが普通だ。だが、F I では話しが違う。システムに組み込まれている3台のタイマーは、実は、1台の発生する時刻を基準にして、同期をとって動いている。原理的にいかなるずれも起きないのだ。二重、三重の、安全策をとったら、ふたつもみっつも結果が出てきてしまったというのでは意味がない。結果を合わせるための努力が必要だ。

F I の計時システムは、このような細かな努力の上に成り立っている。コンストラクターの秘密の壁の向こうにあるエンジンやボディーをはじめとして、F I にかかわる人やもののすべてが、こんな、あるいは、これ以上の完成度に達しているはずだ。F I が4輪レースの最高峰であるというのは、他に劣るところが一つもないということ。どんな小さな改良の可能性であれ、追求するためにはいかなる努力も惜しまないということなのだ。この完璧主義の結果がF I の魅力であるに違いない。



第27回東京モーターショー

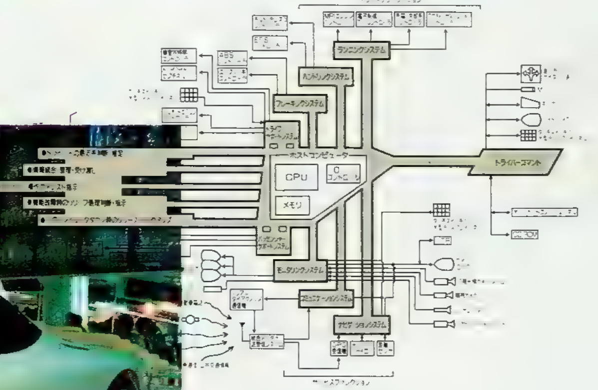
未来カーはメモリ競争



現在の技術で可能な限り未来に近づいた、近未来カーたち。最も速く、最も安全で、最もインテリジェントな彼女たちが、一般の道路にお目見えする日は近い。そのときは、君のコンピューティングテクニックが物を言う。

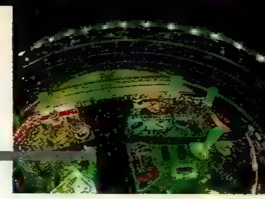
MITSUBISHI HSR



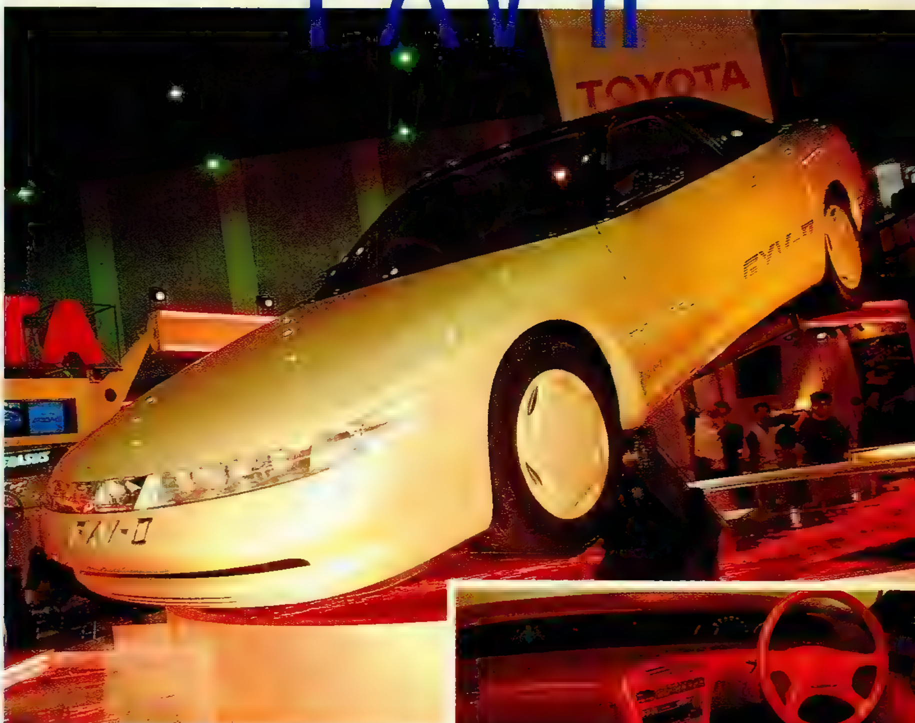


Cd値0.20を誇る過激なまでにグラマラスなボディーには、68000系列のハイパフォーマンスCPUをホストコンピュータとする、マルチコンピュータシステムが搭載されている。





TOYOTA FXV-II





トヨタFXV-IIの最大の特徴は、ツインCRTディスプレイとICカードをフルに活用した、マルチインフォメーションシステムだろう。車の状態のみならず、人工衛星による電波航法を採用したナビゲーション、各種ドライブ情報（首都高がメチャクチャ込んでるなど）、電話帳の表示などなど、非常に幅広い用途が考えられている。さまざまなソフトは、ICカードによって供給される。住所録、トラベルガイド、高速道路料金表（首都高が、ちっとも高速で走れないのに600円もぶん取るとか……）などの情報がインプットされていて、さらに、内容の書き込み、書き換えも可能になっている。FXV-IIの他に注目されたのは、ガスタービンエンジン搭載のGTVであった。なんたって車は見映えと音。キィーンというジェット音は最高！



コンソールには、TRONを思わせる先進的な情報処理システムを備え、常にドライバーに、正確な道路情報を提供してくれる。あの、いいかげんなラジオの交通情報とは違った、本当の情報が得られるのである。首都高がギチギチに込んでいるのに、いけシャーシャーと「順調に流れてマース」なんて、絶対に言わないのである。

GTV





AXV-II

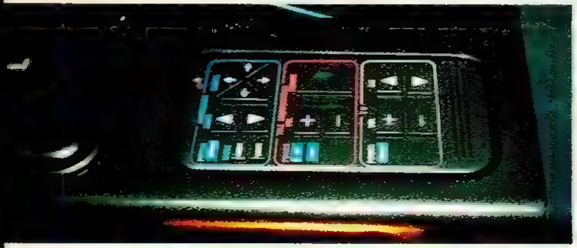




DAIHATSU TA-X80

このグラマラスなボディーのお姉さんが持っているのは、ダイハツのコミュニケーションシステム、"LADYNET" 用のコントローラ。女性ユーザーを大切にするダイハツならではの、家庭の主婦に便利な機能（家と車、双方のセキュリティー）を備え、もちろん、ナビゲーション等ドライブ情報も提供してくれる。 ソフトメディアに3.5インチディスクが使えるところなどは、親しみ深い。





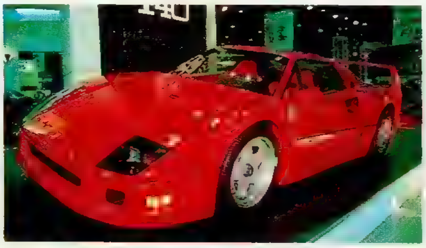
未来の教習所は コンピュータも 必須科目

こうして見てみると、ある程度走りの面で満足な性能を備えてしまった後は、インテリジェンスの戦いとなってきそうだ。各社とも、衛星航法システムや道路情報システムは標準装備と考えているようだ。これまで馬力と走行安定性でしのぎを削ってきたように、これからはコンピュータのメモリ競争となることが予想される。

また、運転の自動化が進むと、「車は



⬆日産MID 4。日本車も、ここまできました。



⬆フェラーリF 40。世界最速の車。MID 4 じゃないヨ。

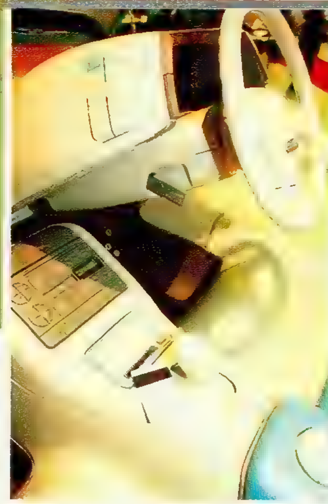


⬆スズキRS・3。1600ccミッドシップ。





COA-III ISUZU

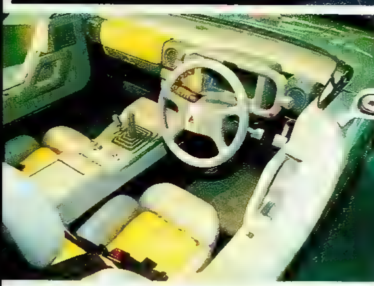


いすゞといえば、マニュアルトランスミッションをコンピュータで自動制御する"NAVi"。それをさらに発展させて、あらゆる路面状況に対応したシフトチェンジ、前後輪のトルク配分なども制御できるようになっている。ICカードに自分のシフトパターンを記憶させることも可能となったので、首都高用トロトロカードも作れる。

MAZDA MX-04









ル・マン24時間レースで堂々7位を記録したマツダ757にログインステッカーが貼ってあるという、ログインと仲良しのマツダだが、今回のコンセプトカーは、あまりエレクトロニクスを重視していない。他とは視点の違う車を出展するところなど、ログイン的である。

コンピュータで走るもの」という考え方が定着し、自動車教習所では、運転そのものよりも、コンピュータの操作の授業が大きな比重を占めるようになるかもしれない。

ここで紹介したような近未来カーが、実際に一般道路を、ごく日常的に走りまわる日は近いだろう。しかし、このようなカッコイイ車が首都高で渋滞する姿は、どんなにみじめであろうか。



⬅スバルJOICAR。ポップな軽のオープン。



⬆スズキELIA。軽自動車の未来は明かるい！



⬆スズキRT・1。オフロードのニューウェーブカー。



⬅日産JURA。4WDの高級ワンボックスセダン。

デモディスクはMTV感覚だ!

デモンストレーションディスク(通称デモディスク)を知っているだろうか? 店頭でエンドレスで流れるソフトの予告編みたいなディスクのことだ。それが最近、ゲームにないオリジナル画面を使ったり、音楽とシンクロしたり、とまるでMTV感覚。これは絶対に注目だ!

刑事ドラマの雰囲気!!

ヤシャ

ウルフチーム●TVドラマの予告編を見ている気がしてくる。音楽とグラフィックが、ピタリとシンクロしている。だから、アニメーションを使っていないのに、全体的に動きが感じられるのだ。アイデアの勝利、といえるだろう。

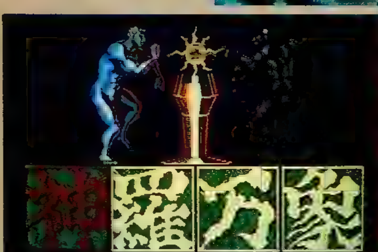








暗黒大将軍現わる!? もしこれが動けば……

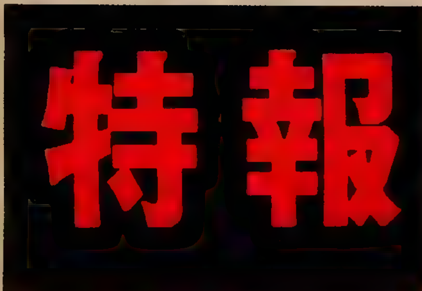


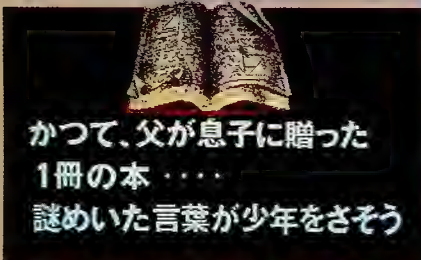
森羅万象

日本テレネット●さすがにVA専用ゲームだけあって、グラフィックがリアル。アニメーション映画だって、ここまで実写に近い色彩は難しい。ゲーム画面もたくみに取り入れられていて、すぐにソフトが買いたくなる(?)。



たまにはデモでも!?





ルクソール

日本テレネット●何たって、"特報"の文字が目を引く。風景を横になめるようにPANさせるカメラワーク(?)が、渋い。デモの一部はソフト本体でも見ることができるが、より詳しい物語が把握できて、プレイにも身が入るぞ。

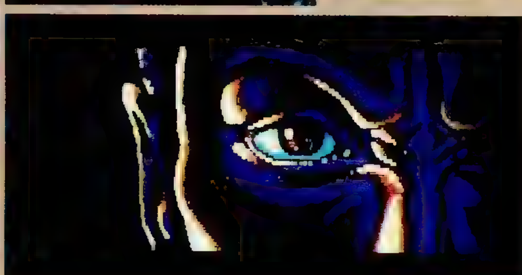




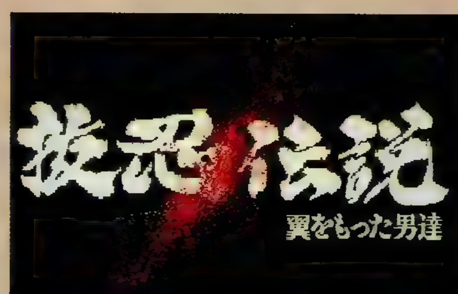
驚異のノリ!
アニメーション映画の予告編に肩を並べる

しのびの世界でも デモは派手だぜ!!



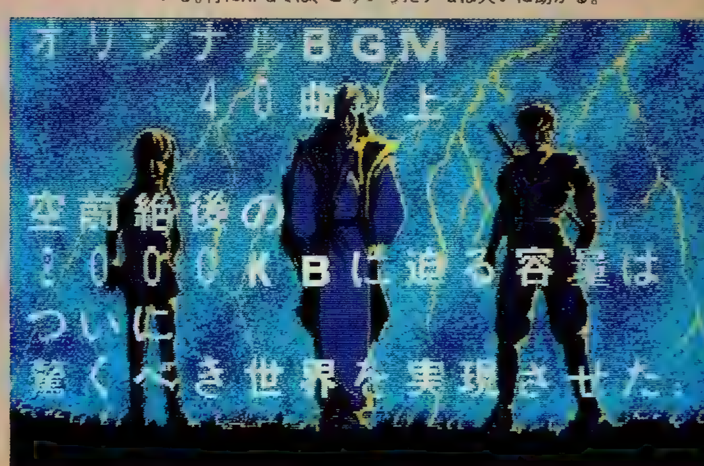


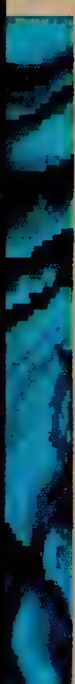




抜忍伝説

ブレイン・グレイ●ヤシャもそうだったが、すべてオリジナル画面で構成されている。ゲーム画面がなくても、ゲームのおもしろさが伝わってくるのだ。また、ゲームの背景がコンパクトにわかりやすく紹介されている。特にRPGでは、こういったデモは大いに助かる。





でも、デモディスクは、
昔からガンバっていたのだ!!





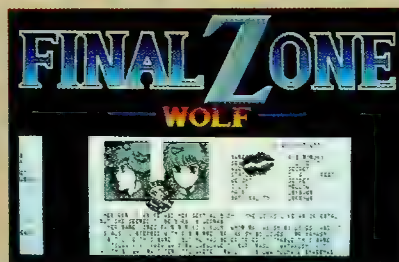


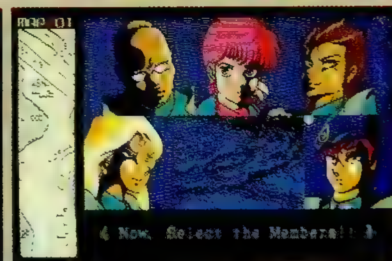




ぎゅわんぶらあ自己中心派

ゲームアーツ●デモディスクは、何も最近できたわけじゃない。以前は、ゲームに含まれているオープニングデモを使っていたのだ。その中でもこれには注目。ゲームの中の絵を再編集していて、コミックスのムードがまんま伝わってくる。







デモディスク史を一変 現主流派の基礎をなす

ファイナルゾーン

日本テレネット●ゲーム画面を紹介するだけではなく、デモディスクにストーリー性を持たせた第一弾ともいえる作品だ。ゲームのビジュアルシーンをうまく利用して、TVアニメのような雰囲気を出すのに成功している。







発見ッ！ 喋るデモ

テスタメント

BASHO HOUSE●ほとんどソフトに入っているデモと同じ内容だ。モンスターのひとつひとつを紹介したり、ゲーム画面を多く見せたり、とオーソドックス。だが、"宣戦布告"と、声が出るなどの新しい試みに注目してほしい。

たまにはデモでも!?

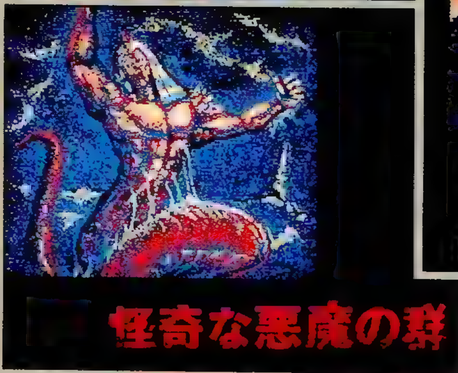














女神転生

日本テレネット●モンスターの不気味さが強調されていて、"猛毒ソフト"という言葉がまさにピッタリくる。ここで紹介した中で、アクションゲームでないのは"抜忍伝説"と"ぎゅわん自己"の2本だけ。アクションは、デモディスクを作るのに向いているのかな？

目立ちデモ

夢幻戦士ヴァリス

日本テレネット●ファイナルゾーンと同様、ＴＶアニメっぽいノリのデモディスクだ。前半はリズムよく主要登場人物を紹介して、途中ゲーム画面を入れる。そしてラストはワンシーンをPANさせ、テロップでデータを流す。と、構成のよさが光っている。



ティーヴァ

T&Eソフト●これは厳密にいうと、デモビデオ。実写やコンピュータグラフィックを駆使したビデオテープなのだ。多機種にまたがったゲームだから、ビデオという手段にしたのだろう。ディスクと違って、エンドレスでないのが少々残念。



無限の可能性、デモビデオ

BHS大賞にてベスト・デモを発表

毎年、４月になるとやってくるのが、ログインベストヒット・ソフトウエア大賞、通称BHS大賞だ。この栄えあるBHS大賞も、今年で5thアニヴァーサリー！　そんな記念の意味を込めて、編集部では今回新たに『ベストデモンストレーション賞』を設ける。

チョイスの対象となるデモは、パソコンショップでおなじみの販売促進用オートデモと、ゲームソフトの中に収められているデモ（ゲームの前に、ストーリーや登場人物を教えてくれるアレね）の2種類だ。ただし、２種類とはいっても、チョイスの際には同じ土俵に立ってもらうことになるから、エントリー希望!?　のソフトハウスさん、自分のところはどっちが得意なのか、よーく考えてみてくださいな。でもってデモが完成したら、必ず編集部まで連絡くださいね。

とにもかくにも、パソコンを新しいメディアとして確立させるべく、この賞が設置されたのである。乞う、ご期待!!



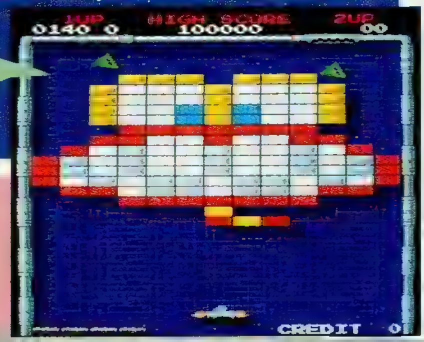
取材協力/J&P 渋谷店

あなたといつまでも

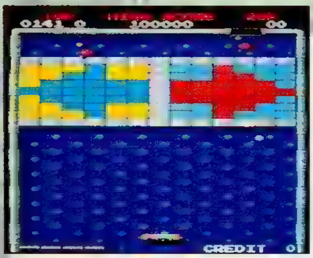
X68000通信

とびだせ迎春！　というわけで今年もよろしくお願いいたしますのX68000通信です。なんと大胆にも今月は新作ソフト４本のご紹介。おこたでみかんでも食べながら読んでねー。

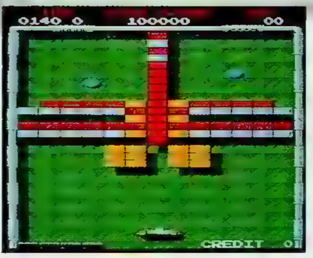
ケムンパスでやんす



アルカノイド リベンジ オブ ドー



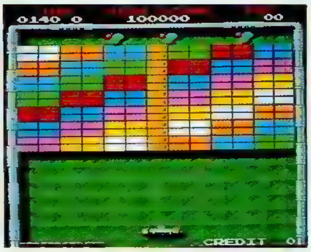
⬅ゲームをはじめて最初に目にする面がこれだ。ノーマルね。



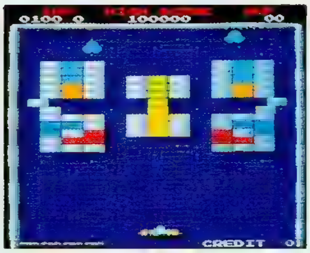
⬅ミクロイドSのような羽のかたちの赤トンボ面なのである。



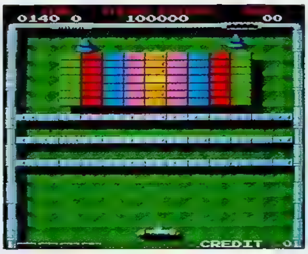
⬅風とおしがよくてうれしくなる面。あー、涼しい涼しいっと。



➡この上の方にいるレイ・トレ・もどきの敵キャラがかわいいぞ



➡両端にピョコッととびでてるやつがムービングブロックだ。

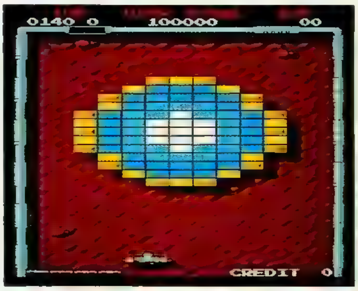


➡下に敷いてあるカーペットみたいなやつもいろいろあるわけ。

先月号で開発をすっぱぬいたばかりの『アルカノイド リベンジ オブ ドー』が早くも完成したぞ。さっそくそのデキを報告することにしよう。

まずは洗ったばかりのきれいな手でスイッチオン。すみやかにディスクをドライブに差しこみ、カタカタというねずみの足音のような音色に耳をかたむけることしばし、そこにコツゼンとタイトルが表示された。画面をキッと見すえ、はやる気持ちをおさえて用心深く１PLAYERを選択する。いきなり画面は第１面のブロックが表示される。おーっとここでなめられたらいけないぞ。相手はゲームアーケードで街のあらくれ者と戦ってきた百戦練磨の手だれだ。キャリアでは完全に負けている。しかしこのマシンのオーナーはこのオレだ。やつのいいなりにはならないぞ、と丹田式呼吸法で気合いをいれる。キ

⬇このビータンみたいなやつはかなりナンギ。



アーッ！　かけ声とともにボールを発射。ヒョロヒョロと右上にのぼっていったボールは最下段右端の銀色のブロックに激突！　おーっと、しかしこれはどうしたことだ、銀色ブロック壊れない！　なんと銀色のブロックは２回ボールをあてないと壊れない！　しかもこのあまりに衝撃的な事実に気をとられているスキをついて、ボールは左下方向に消えさらんとしている。まさに風前のトモシビだ。まだ間にあうか⁉　どうか⁉　これはあぶないぞ。あぶない、あぶない、あ—、間にあわな—い！　グワシャーンアンアンアン。と自分で実況して遊ぶと燃えますよ。

TwinBee

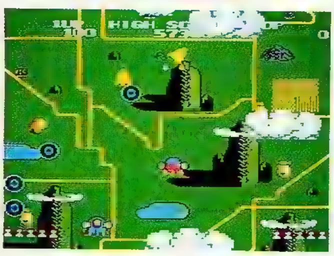
最初の予定よりちょっと遅れて『ツインビー』もシャープから無事発売される。思い起こせばいにしえのアーケード版ツインビーの発表の頃。２人同時プレイという画期的なシューティングゲームの後ろには長蛇の列ができていた。それも２人で同じ時間を共有したいというアベックの姿がいやに目だったものだった。そのツインビーが、アーケード版とそっくりのグラフィックとサンプリングされた音声をもって家庭へ殴りこみをかけたのだ。

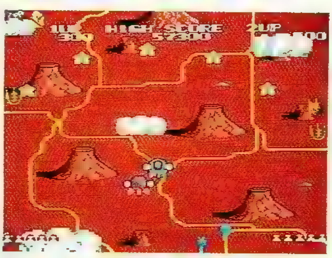
２人同時プレイの威力でもうユーザーの家庭は一家団らんしてしまったも同じこと。おじいちゃんと、あるいはおばあちゃんとの和気あいあいのプレイ光景が眼に浮かぶ。今まではわけのわからん機械だと陰口をたたかれて、さびしそうに見えた灰色のボディーも、ツインビーをかこむ家族の熱気で少し上気しているようにさえ思えてくる。

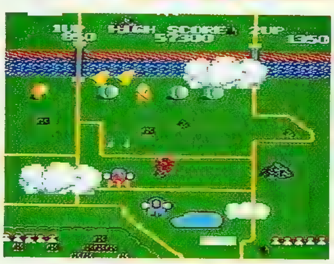
ゲームの内容はアーケード版とほとんど同じ。モニターの縦横比がまるで違うが、プレイしてみると気にならない。音楽もこれはアーケード版とまるっきり同じだと思われるが、アーケード版の音楽を静かなところで聞いたことないので確信はもてない。最大の特徴はもちろん２人同時プレイのパワーアップシューティングだということだ。このゲームはプレイする人の性格がはっきりでるので、本命の彼女とプレイするときは注意しよう。



➡１面の敵は野菜達なのねん。


➡台所用品が敵なのは２面だね。


➡このへんから難しくなる３面。


➡この面で死ぬと辛いんだよな。


➡５面の最初は飛行場のシーン。

これなーんだ？



さて上の写真は何でしょう？　どうやら飛行機のように見えますがなんのゲームにでてくるものなんでしょうね。実は来月号でこのゲームをバーンと紹介するつもりなので、あいさつがわりにチラッとこいつを紹介したわけです。いやべつにそんな大げさなものですから、気にしといてください。

乞うご期待!!



➡ウワサのはてなバリアだぜ


➡谷までこれればウデも一流。

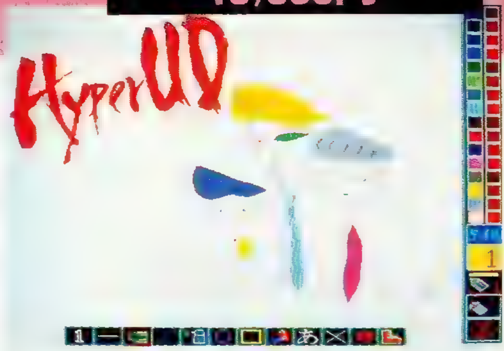
X68000がまっ黒！

あらまっ黒。X68000といえば、オフィスグレーと決まっていたが、'87年の暮れから黒色が登場。まるで黒檀仕上げのよーなシブい色だ。同時に、専用20メガハードディスクユニット（178,000円）、計算スピードが10倍以上になる数値演算プロセッサボード（79,800円）なども発売されたのだ。ハードウエアの面も充実してきて、なにか新しい遊び方ができそーになってきた。


⬆黒くても値段はいっしょで369,000円。映画『2001年宇宙の旅』のモノリスみたい。

ハイパーUD HyperUD

EAST
16,800円



先月ご紹介したイーストのハイパーUDがいよいよ完成！　AVマシンとしてのX68000の機能のほとんどがお手軽に楽しめてしまうというこのソフト、はたしてビデオ野郎のあいだでブームを起こすか!?

ハイパーUDの機能一覧

- 絵
  - 静止画エディタ
  - スプライトエディタ
- 文字効果
  - フリーハンドエディタ
  - テロップエディタ
- 音効果
  - ミュージックエディタ
  - ボイスエディタ
- 構成
  - シナリオエディタ
  - ビデオエディタ
- 実行
  - シナリオ実行
  - プログラム生成
- 補助
  - 環境設定
  - データ初期化
  - 印刷

このソフトを作ったイーストという会社は、The WORDやMSX-WRITEなど、ワープロソフトで有名なところだ。ログインの読者はよく知らないだろうが、ワープロを作るってことは大変なことなのである。ギジュツってやつが腐るほどないとできない仕事なのだ。

そういうところが作っちゃったAVツール『ハイパーUD』はスゴイ。技術のかたまりだ。コンピュータとビデオを同期させて遊ぶための機能がビッシリつまっている。静止画エディタ、スプライトエディタ、ミュージックエディタ、どれも独立して市販されてもおかしくないデキで、しかもそれがシナリオエディタで簡単にひとつの作品としてできあがってしまう。その上C言語のソースを公開して、値段は16,800円という、この手のソフトでは破格のお値段。こんなソフトを出された日にゃあ、他のソフトハウスは泣くしかないが、ユーザーとしては笑いが止まらないのである。ユーザーでよかった。

なんでも、このソフトの売れ行きによっては、さらにプロフェッショナル用のAVツールを作る計画もあるとか。ますます目が離せないイーストとそのAVツールなのである。

静止画エディタ



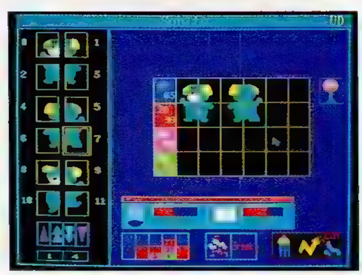
⬆8ビット機の高級ツールなみの機能はある。
⬇こうして自分の使いたい色を作るのだ。



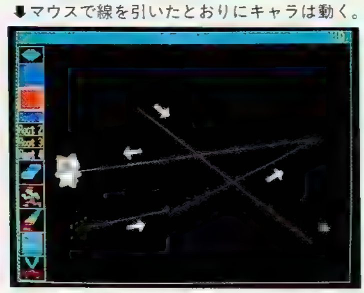
絵

ただ絵を描くといっても、このソフトには静止画とスプライトの2つのエディタがある。静止画エディタは、いわゆる普通のグラフィックエディタ。カットアンドペースト、ブラシ、拡大、縮小など多機能で、独立した1本のソフトとして発売できそうな高性能だ。スプライトエディタは、64×96ドットのデカキャラが簡単に作れてしまうスグレもの。反転、ペイント、スクロールなど、他の機能も充実していて、もちろんすべてがマウスだけで操作できる。スプライトの動きを指定することさえも、マウスでホイホイと線を引くだけでOKなのだ。これで、まったくプログラムがわからなくても、スプライトで遊べるようになったね。

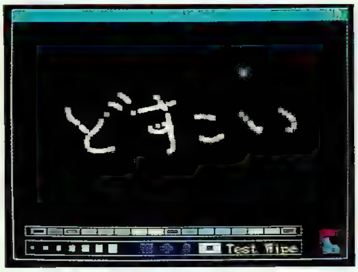
スプライトエディタ



⬆32×48か64×96ドットのキャラを作れる。
⬇マウスで線を引いたとおりにキャラは動く。



フリーハンドエディタ



⬆筆の太さもいろいろ。簡単な絵も描ける。

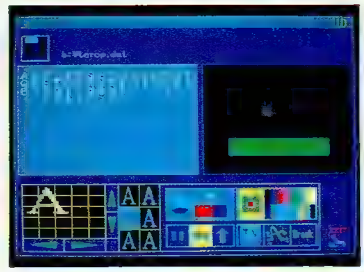
⬇ビデオと同期させるとこんな具合なのだ。



文字効果エディタ

おもにビデオにスーパーインポーズするための機能として、フリーハンドの文字エディタとキーボードから入力できるテロップエディタがある。フリーハンドエディタは、手書き文字がその筆順どおりに画面に表示されるというものだ。使い方によっては絵を表示させるのも面白いだろう。テロップエディタは字幕を作ったりするのに便利だ。文字の大きさは画面の3分の1ほどにまで拡大でき、縦長や横長の変形拡大も可能。他にも縦書き横書きの指定、スクロールスピードの調整、文字に影をつけたり色を変えたり、いたれりつくせりのエディタなのだ。

テロップエディタ

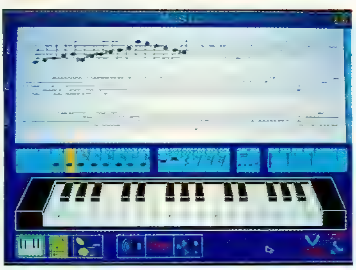


⬆流す文字はテキストファイルでセーブ。

⬇こんなふうに下に色をしくこともできる。



ミュージックエディタ



⬆複雑なことはできないかわりに使いやすい。

音効果

音をつくるものとしては、ミュージックエディタとボイスエディタの2つがある。ミュージックエディタというのはFM音源でメロディーやコード、リズムパターンなどを設定するもの。画面に表示された鍵盤をマウスでクリックすることで曲を作っていく方式だ。このとき、画面上には五線譜も表示されていて、鍵盤で指定した位置に音符が表示されていくので、目でも確認でき、ちょぴっと勉強にもなる。ボイスエディタのほうはADPCMの録音、再生をテープレコーダ感覚でできるエディタ。レコードやCDやテレビや街などから気軽に音を録ってこれるのだ。たくさんの使い道がありそうだね。

シナリオエディタ



⬆かわいいアイコンだけど実力派なのだ。

構成



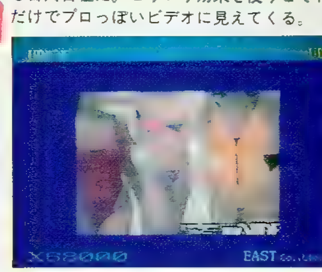
ミュージックエディタ、テロップエディタなどで作ったものを組み合わせて、ひとつの作品に仕上げるのがシナリオエディタだ。どういう順番で絵を出すか、どこで音楽を鳴らすかなどを決めほかに、Aという画面が表示されているときにBというキー入力があったらCという絵を出すといったCAIのようなこともできる。またワイプの指定をしたりするのもここだ。

作品を完成させるためには、このあとビデオとの同期を設定しなければならないが、これもマウスだけでできる。素人でも簡単に使えるツールなのだ。

ワイプ効果



⬆⬅⬇右から、左から、中心から、ワイプも自由自在だ。こういう効果を使うとそれだけでプロっぽいビデオに見えてくる。



ついにでたぞ通信ソフト！
クロスリンクPRO-68K

シスポート

19,800円

X68000ユーザーのうち、どのくらいの人がパソコン通信をしているのか、正確にはわからないけど、通信ソフトの登場を今か今かと待ちこがれていた人は少なくないんじゃないかな。シスポートが多大なパワーをかけて開発した『クロスリンクPRO-68K』は、待たされたかいがあったと納得させてくれるだけのデキになっているぞ。

操作はすべてマウスとキーボードのどちらでも受け付ける。机上にマウスの居場所がない人でもダイジョーブ。マッキントッシュのソフトを徹底的に研究したというだけあって、メニュー方式のコマンド入力は簡単明瞭。ペロリンと表示されるウインドーを見ているとX68000を買ってよかったって気がしてくるハズ。

よく使うコマンドは画面右のアイコンに登録できる（アイコンも自作可能だ）。それから、ファンクションキーに単語を登録しておけば、IDや「コンニチハ」といったよく打つキーワードもいっぱつで入力できてしまう。横着モノ泣かせの機能だ。

最近の通信ソフトには、メールなんかを書くのに便利なエディタが付いてるものが多い。クロスリンクは通信画面とエディタ画面の間を瞬時に切り替えられるようになっていて、通信画面に表示されてる受信した文章をエディタ画面に切り取ってきたり、逆にエディタ上で書いたメッセージを通信画面に送り込んで、さっと送信することができちゃうのだ。このへんの操作もマウスでOKよん。

そのほかにも、決められた時刻になると、勝手にアクセスしてメールを読み込んでくる〝自動アクセス〟や、簡易ホストになる〝留守番通信〟なんかもできて、書ききれないほど多機能なのだ。

⬇通信中に逆スクロールさせて交信内容をさかのぼることができる。考えられる機能は網羅されてるぞ。19,800円で11月28日発売なのだ。



X1のソフトが動いちゃう！
X68000用X1エミュレータ（仮名）

アクセス

開発ツールだのCPUボードだのといった、ログインの不可知領域で活躍中のアクセスが、X68000用の秘密兵器を2つほど開発中だ。さすが日ごろむずかしいことをやってらっしゃる会社だけあって目のつけどころが違う。

ひとつは『XIエミュレータ』と呼ばれるソフト。なにができるのかっていうと、これが、XI用のソフトをそのままX68000で動かしてしまうものなのだ。つまり、X68000がXIのマネをするのである。エミュレートっていうのは、熱心にまねするとか、見習うとかいう意味だ。

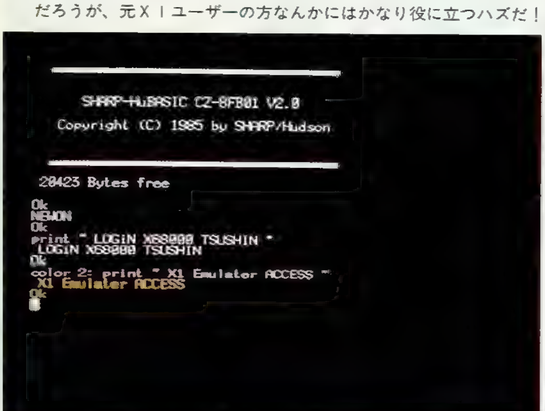
XIとX68000は画面上に出せる文字数が違うので、XIのソフトを走らせると左上に表示が寄ってしまう。それから、残念なことに、XIと同じスピードで実行させることはちとむずかしいらしい。3分の2程度の速さがいっぱいってとこみたいだ。

取材した時点では、BASICとCP/Mしか動いてなかったけど、ゲームも動くようにするとのこと。XIから乗り換えて、今はX68000を使ってますという人にはとてもいーもんですな。

それから、もうひとつの秘密兵器は『コンチェルト-X68K』だ。こちらはMS-DOSをX68000で動かそうというシロモン。ハードとソフトがセットになっていて、X68000にV30(PC-9801VMなんかと同じ)というCPUの載ったボードをさし込んで使うようになっている。ひとつのコンピュータで2種類のCPUが仲よく動くなんて、なんとなくスゴイですねえ。

いくら強力なX68000とはいえ、ソフトの量がまだまだ。よそさまのソフトを走らせてしまうとは考えたもんだね。非常に実用的なアイデアだと思います。

⬇XIのソフトが動いてなにがうれしいの？ などという人もいるだろうが、元XIユーザーの方なんかにはかなり役に立つハズだ！



未確認飛行情報

しょーこりもなく今月もやってまいりましたこのコーナー。発売のウワサがあるX68000のゲームを無責任に紹介してしまう恐怖のコーナーです。たまにはイキオイあまってウソを書いてしまうこともありますが、そこはウワサと割りきって、気楽に読んでねん。

まずはビッグニュースから。『ゼビウス』『スペースハリアー』をリリースし、『ドラゴンスピリット』も完成間近といわれる電波新聞社から、ナムコのなんとあの『源平討魔伝』が発売されるのだーっ！　もうすでに実績のある電波新聞社だからね。これは期待大だ。

おそらくX68000オリジナルゲームの第１号になると思われるのが『カウンター・インテリジェンス』だ。ディ

⬇『カウンター・インテリジェンス』の画面。



スクアスキーのゲームなので、フツーのパッケージソフトとはちょっとオモムキがちがうが、早く発売されるのはうれしい。次のログインが発売されるまでにはお目にかかれるはずだ。内容は『アート・オブ・ウォー』タイプのシミュレーションゲーム。ただしシナリオが元グリーンベレーの柘植久慶氏だから、一筋縄ではいかないはず。価格は5,800円の予定だ。

お次は『アイコン・エディタ』などの硬めのソフトを発売している計測技研のウワサ。なんでも現在３本のソフトを開発していて、その中の１本が宇宙を舞台にしたシミュレーションゲームらしい。他の２本はアニメーションツールと通信ソフト。どれでもいいから、早く出してほしいもんだ。



⬆PC-9801版の『碁キチくん』の画面がこれ。

その他には、九州の某社がオリジナルのアドベンチャーを製作中だとか、65,536色のパワーで超リアルなアダルトソフトが作られているとか、勝手なウワサはいっぱいあるけど、あまりにもいい加減なウワサだからここには書かない。もうちょっと詳しい情報が入手できたら発表しよう。

アダルトといえば、ファントムというソフトハウスが、ちょっとエッチな『マーメイドストーリー』というゲームを製作中。最初はPC-8801版が発売されるが、そう時間をおかずにX68000にも移植されるようだ。

『太平洋の嵐』で話題を呼んでいるG.A.MからはPC-9801版で静かな人気を呼んでいる『碁キチくん』シリーズがバタバタと移植されそう。碁がまったくできない人のための『碁キチくん入門道場』なんてのもあるから、これを機会に覚えるのもいいかもね。

日本デクスタからは、これまたPC-9801版の『ザ・ラスベガス』が移植される。ポーカーや占いなどのトランプを使ったゲームがたくさんつまっているソフトだ。ハデさこそないものの、長い間遊ばれてきた楽しいゲームばかりでお得なかんじ。持っていたい１本。

先月『麻雀悟空』と『麻雀狂時代』の２本の麻雀ゲームのウワサをしたばかりだというのに、もうひとつ情報をキャッチした。セタの『リアル麻雀PII』というアーケードゲームが移植されるというウワサだ。これはホントにウワサだけで、なんら確認をとっていないわけだが、とにかくセタでX68000のプログラマーを募集していることは確実。ぜひ実現してほしい移植だ。

日本ファルコムからは、PC-8801版の『ソーサリアン』がそろそろ発売されるはずだよね。このあと各機種に移植されていくんだと思うけど、この移植機種ラインナップにX68000がはいっているらしい。PC-9801版とかX１版、MSX２版などの移植がすんでからのことになると思うが、木屋ファンにはうれしいウワサだ。

最後にでっかいウワサを一発。おなじCPUを持つアメリカの２つのマシン、ATARI STとAMIGA用の強力なツール群が、某社の手によってドーンと移植されるらしいのだ。正確なラインナップはまだ決定していないみたいだが、きっとデラックスなものになると思う。期待していいと思うぞ。それでは、今月はこのへんで。

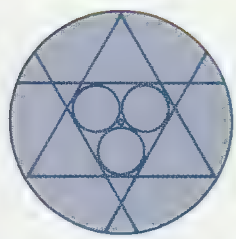
⬇参考までにPC-8801版『ソーサリアン』。



ウワサを聞いたらログインまで報告しよう！

Ultima V
Warriors of Destiny





ついに来た、底なしの世界を収めた４枚のディスク。覚悟はしていたが、実際に自分の足で歩いてみて感じたのは、気が遠くなるほど深く大きな世界だということ。人々は意思と感情を持ち、生活している。自然環境は細かく現実的になっている。とんでもない世界に足を踏み入れてしまったという不安すら感じるのだ。さて、何をどう紹介していいのやら。説明書の解説だけでも数ヵ月かかりそうだ。とりあえず、今月はプロローグとして、ゲーム開始までのところを解説したいと思います。

Character Making

キャラクターを作る



Vでは、ゲームを始める前に、やったらと文字を読まされる。そこで今月は、もったいぶるわけじゃないが、どどっと出てくる文章の解説をしよう。英語版でプレイしようという方には、すこしお役に立てるかもしれない。

まずは、Vでキャラクターを作ってプレイしたいという人のための、キャラクターメイキングのモードから。

VはIVの続編。次のページでも話すが、IVでアバタールになった人間が、再びブリタニアに戻るという設定になっているので、Vのキャラクターメイキングには、ちょいと工夫がある。画面に表示される文章を要約しながら、解説していこう。

「町のはずれに、いつもジプシーの馬車がとまっているという噂を聞いたことはあったが、実際にそれを見るとは思わなかった。馬車を見た瞬間、自分の体は馬車にすい寄せられ、気がつくと、馬車の中の不思議な部屋の中で、ジプシーの老婆の前に座っていた。老婆は『やっと来ましたね。あなたの未来の進むべき道を見てさしあげよう』と言って、奇妙な粉を2つの皿に投げ入れた。皿からは煙がたちのぼり、煙の中に、2つの像が浮かびあがった」

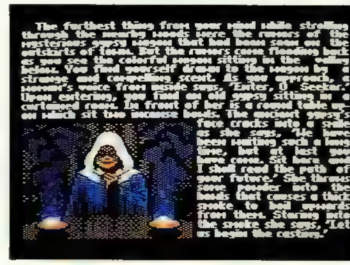
IVをプレイされた方ならピンとくるでしょう。ここでも、やっぱり例のおばあちゃんが出てきて、性格占いをするわけだ。ただし、Vではいきなりアバタールにならなければならないので、占いの内容も、ちょっと違う。

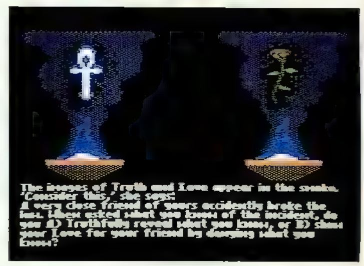
「煙の中から〝真実〟と〝愛〟のシンボルが浮かびあがった。すると老婆は質問する。お前の親友が、ちょっとしたことから法を犯した。そのことについて尋問されたら、お前は正直に知っていることを言うか、友情を守って口をとざすか？」

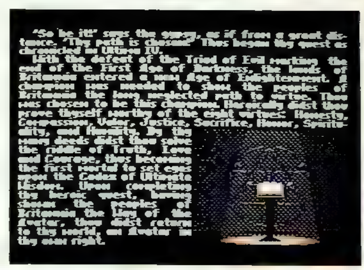
今回は、8つの徳の道ひとつずつではなく、〝愛〟と〝真実〟と〝勇気〟の3つの原理に関する質問なのだ。そのため占いはごく短い時間に終わる。

「行くのだ！」という老婆の声とともに、ブリタニアの世界にほうり出される。しかしその前に、ウルティマIVを知らない人のために、8つの徳と3つの原理、そしてCODEXについて語られる。もちろんCODEXの謎の答えは書かれていないから、IVをプレイ中の人も、安心して写真を見てください。

IVでは、あれだけ苦労してアバタールになったのに、ここでこんなに簡単になれちゃうなんてズルイ、とお思いの方も少なくないだろうが、そこはそれ、にわかアバタールなんていうのは、大学出たてのナマイキな若者と同じ。その点、苦労に苦労を重ねた私たち、叩き上げアバタールには、豊富な経験とカンがある。そんなアバタールのために、Vには、IVのキャラクターを連れてこられる機能があるのだ。







Character Transfering

キャラクターをIVから連れてくる

せっかくIVで育てたキャラクターだ。Vでも同じ体でプレイしたい。手続きは非常に簡単。ゲーム開始前のメニューで、キャラクタートランスファリングのモードを選び、あとは画面の指示に従えばいい。セーブディスクを作ったり、説明書を読まなきゃならないような面倒なことはない。

キャラクターの持つ各数値は、最高値で、経験が999。強さ、敏しょう性、知性、賢明さの4つの値は、IVで50の最高値だった場合は、13まで落とされる。初めからやたらと強かったらゲームにならないので、このくらいは涙をのんでガマンしなければならない。

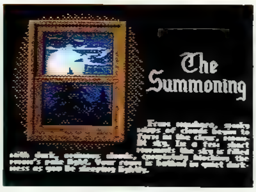
もしIVから連れてきたキャラクターがアバタールじゃなかった場合や、Vで新しく作ったキャラクターとの違いなどについては、この次までによく調べておくから、お楽しみに。



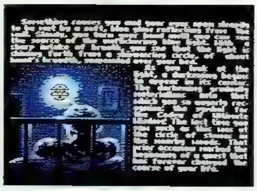
⬆メニュー選択方式で、実に簡単にキャラクタートランスファーできる。

The Summoning

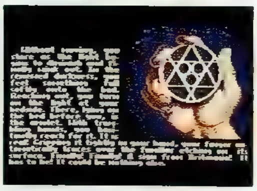
ブリタニアからの召喚



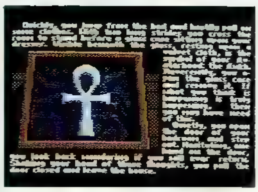
月の明かるい美しい夜。一筋の雲が月にかかったかと思うと、にわかに黒雲が空をおおった。



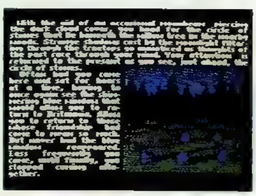
眠ろうとしていたあなたの前に、青白く光るCODEXのシンボルが現われたのだ！



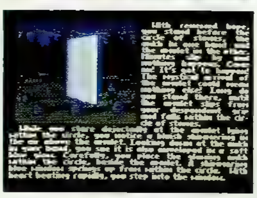
それは、シンボルをかたどったアミュレットだった。これはもしかすると、何かのサイン!?



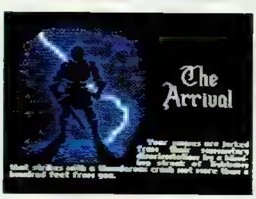
そうだ、ブリタニアからの救援信号だ。ついにこのときがきた。ブリタニアに帰れるのだ。



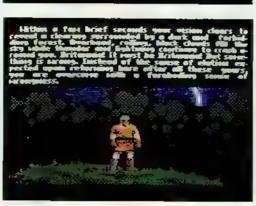
旅支度をすると、前の冒険の出発点となった、森の中、ストーンサークルへと駆けていった。



アミュレットとアンクをサークルの中心に置くと、ブリタニアに通じる扉が姿を現わした。



一瞬の後、大きな雷がすぐ近くに落ちた。ここはブリタニアだ。ついに帰ってきたのだ。



しかし、何かが変だ。暗い森の中で、イヤな気分にさいなまれた。

これから始まるのは、Summoningの物語。Summoningとは召喚という意味。つまり、IVでの旅を終え現代に戻ったアバタールが、ブリタニアからのSOS信号を受け取り、なつかしい世界へ舞いもどるというストーリーだ。IVからVへつながるその物語が、Vの冒頭に13画面に及ぶ絵芝居で語られている。では、順を追って、お話ししよう。

●召喚

よく澄みわたった月明かりの晩。にわかに一筋の雲が月にかかったかと思うと、暗く不吉な雲が、完全に空をおおってしまった。あなたが眠りにつくと同時に、外も寝室の中までも、すっかり闇に包まれてしまった。

すると、何かが輝くのを、とじたまぶたを通して、あなたは感じたのだ。ねむい目をあけて、ゆっくりと頭だけを起こして見ると、人のてのひらほどの大きさの青白い光の輪が、頭の上に浮かんでいた。よく見てみると、光の中心がしだいに明かるさを失い、その中に、あのCODEXのシンボルが浮かび上がってきたではないか！　これを最後に見たのは、森のストーンサークルでだった。あの、あなたの人生をガラリと変えてしまった冒険の出発点となったところだ。

しだいに光は弱まり、ついに消え去ると、部屋は再び闇におおわれた。と同時に、ベッドの上に何かが落ちたように感じたので、明かりをつけてみると、そこにはCODEXのシンボルをかたどったアミュレットが輝いていたのだ。

おそるおそる手にとる。たしかに本物だ。そうか、ついに来たか。これはブリタニアからのサインなのだ。それ以外に何が考えられようか！

ベッドから飛び起きると、急いで旅支度を整えた。そして、洋服戸棚の上に、額縁に入れて飾っておいたアバタールの印、アンクを取り出した。もしこれが本当にそうだったら、これはなくてはならないものだ。

静かに寝室のドアを開け、外に出る。再びここに帰ってくることができるだろうか。そんな考えをふり落とすかのように首をふり、あなたはドアを閉めて家をあとにした。

雲の切れ間からさし込む月の光に助けられて、柳の木の下のストーンサークルへ向かった。ここへよく来ては、何時間も座っていたことがあった。またあの青い扉が現われて、なつかしいブリタニアへ戻ることを願って、何度も足を運んだが、ついに扉は現われなかった。そうするうちに、いつの日からか、ぱったりと来なくなってしまっていたのだ。

片手にアンク、もう片方の手にアミュレットを握って、ストーンサークルの前に立つ。出てこい。出てくるんだ。しかし、時は何事もなく過ぎていく。あまり手に力を入れすぎたため、アミュレットがスルリと手から落ち、ストーンサークルの中心へと転がっていってしまった。するとどうだ、アミュレットの上の空気が青白く輝きはじめたではないか。見ると、手に握ったアンクも青白く輝いている。そうだ、アンクも置いてみよう。そう思って、そっとアンクをアミュレットの横に置く。

やった！　ついに青く光る扉が現われた。高なる胸をおさえて、扉の中へ足を踏み入れたのだ。

●到着

突然、目と鼻の先にものすごい音とともに落ちた雷によって、一瞬感覚を失いそうになったが、すぐにそこが深い森の中であることがわかった。ブリタニアだ。しかし、何かが変だ。何かイヤな感じがして仕方がない……。

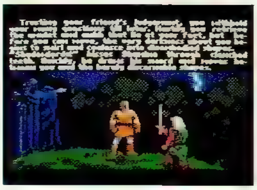
「友よ！」背後でなつかしい声が聞こえた。ふり返ると、シャミノが迎えにきてくれているではないか。シャミノはあなたの手を固く握ると、はずむ息でこう話した。

「召喚は失敗したかと思ったよ。ブラックソーンの干渉なしに特別なパワーを使うことは、ほとんど不可能だからね。さあ、急ごう。召喚が成功したこ

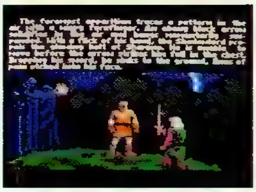
Ultima V



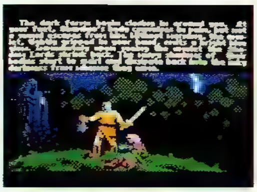
「友よ！」となつかしい声が聞こえたシャミノだ。信号はシャミノが送ったものだった。



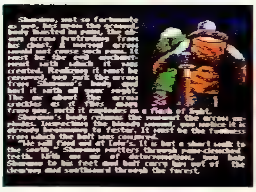
挨拶をする間もなく、2人は闇から現われたシャドーロードの攻撃を受けることになった。



シャドーロードは、指先を軽く動かすと、空気の中から魔法の黒い矢を作り出したのだ。



剣を抜いて立ちはだかるシャミノの胸に、黒い矢は稲妻とともにつきささったのだった。



シャドーロードは輝くアミュレットにひるみ姿を消した。2人はイオロの家に向かった。





とは、もうバレてるだろうから」

シャミノは正しかった。あなたが口をきく間もなく、闇の中から何かが浮かび上がった。

「シャドーロードだ！」

シャミノは声にならない声で叫びながら、剣をぬき、あなたとシャドーロードの間に立った。

シャドーロードは、指を宙で動かすと空気の中から黒い矢を１本作り出した。矢はしばらく宙に浮いていたが、再びシャドーロードが軽く指を動かすと、稲妻とともに矢はシャミノの胸につきささった。

シャミノがたおれると、シャドーロードたちはあなたを囲むように近づき始めたが、あなたが強い光を放つアミュレットをさし出すと、彼らは闇の中へ霧散していった。

地面に横たわるシャミノは、痛みで声も出せないでいる。黒い矢は、普通のものよりも強い痛みを与えるように魔力で強化されているようだ。満身の力を込めて矢をぬく。投げ捨てると、飛んでいく矢のまわりでは、パチパチと空気がはじける音がした。そして、ついには閃光とともに爆発してしまった。矢が消滅すると、シャミノはいくぶん落ち着いたようだ。傷口を調べてみると、もうすでに化膿し始めている。

「イオロの家へ行けば薬がある。ここから南へすこし歩いたところだ」

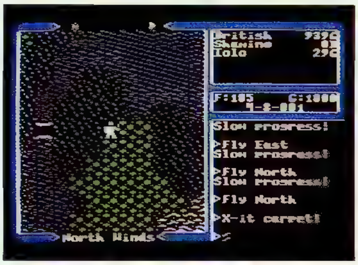
シャミノは、はげしい痛みをこらえながら言った。

シャミノに肩をかすと、あなたは森を南へと歩いていくのだった。

とまあ、こーゆー具合だ。まったくもって、シャドーロードというのは悪いヤツなのだ。彼らは悪の元凶であるにもかかわらず、フラフラと町中を歩いているから始末に悪い。

そういうゲームの内容にかかわる話は、来月以後にじっくりするとしよう。それより、このゲームに入る前の話で、これだけ興奮できるゲームが、いままでにあっただろうか。ほとんどが、「悪の魔王が放った怪物が……」式の取って付けたようなもの。ウルティマも基本的には同じ系統のものなのだが、みごとな演出が、他を引き離している。

Journey Onward
旅の始まり



以上のような前おきがあって、やっとゲームが始まるわけだ。ところで、このゲームのどこをどう紹介していけばいいのか、実は非常に不安な気持ちになっている。これまで、ずいぶん長い間、ロード・ブリティッシュ氏とのインタビューを重ねて先取り情報を紹介してきたが、実際にプレイしてみると、いかにこのゲームが恐ろしく奥深く、リアルで、巨大であるかがヒシヒシとわかったからだ。ふつう、半端なゲームだと、発売前の作者の思い入れたっぷりの話を聞けば聞くほど、実際にプレイしたときの失望感は大きいものだが、ウルティマVの場合はその逆。いくらなんでも、こんなにスゴイゲームだとは思ってなかった。

たとえば、ロード・ブリティッシュ城に入る。IVの調子でヒョイと入っても、中はぜんぜん違うのだ。地下２階地上３階建てという巨大さで、城の中で迷ってしまうのだ。あまり長い間ウロウロしていると、夜になって城門が閉められてしまう。

人々との会話も、かなり深くなった。たとえば、ある町の職人との会話は、まず挨拶して、相手の名前を聞いたら、こっちの名前を聞かれる。仕事は何かと聞くと、鍛冶屋だというので、何を作っているのかをたずねると、武器や防具だと言う。とってもいい製品を作るそうで、今は息子さんのものを一着作っていると言うのだ。息子さんのことを聞くと、今、ヒーラーに入院していて、ルームメイトは夢遊病で夜になるとフラフラ歩きまわる、とかなんとか世間話になってしまう。この人は、次に会ったときも、名前を覚えていてくれるという凝りようだ。

とにかく、ものすごいゲームなので、長期連載で紹介します。お楽しみに！

〔つづく〕

おめでた

第13回 ビデオゲーム倶楽部

ARCADE SIDE

うう寒い！　冬って指先がシコシコしちゃうから、ゲームしづらいんだよね。ヤダな。でも、夏、ジョイスティックが汗でベトつくよりはマシってものか。ま、そんな感じ。





©NAMCO, 1987

くやしいンだ！　オイラは、今、猛烈にくやしいッ!!　いきなりの小池一夫調でなにかと思われるだろうが、とにかく(漢字では兎に角)くやしい。鈴鹿に、日本で初めて世界選手権が開催されたあの鈴鹿サーキットに、行けなかったンだ！　酒乱性台風の編集長が観戦できて、なぜ品行方正潔癖無比な私が行けないんだ!!　というくやしさを感じる同志にこのゲームを贈ろう。その名は『ファイナルラップ』だッ!!

ファイナルラップ
FINAL LAP

ぬぬ、だったらSUZUKAで勝負だっ!!

★8人まで遊べます

機能的には8台まで連結できるよう、設計されているそうである。もちろん人数が多ければ多いほど、おもしろみがわくわけだが……。問題は場所なのだ。8台も並べると相当でかいからねー。でも期待してよう。



と、名前を言っただけですべてを把握してしまう人はいないだろうから、軽く紹介などを……。まず雰囲気としては、名作『ポールポジション』に近い。ただしコースは鈴鹿サーキットのみ。鈴鹿を体験したい人にはもってこい、なのだな。リアルだしさ。

と、ここまではまぁ、普通なのだ。が、このゲームの売りは、リメイクであるとゆーことでも、リアルさでもない(こともない)。なななんと!!　コックピットを8台まで連結することによって、8人までの同時走行が可能なのだ!!　いわゆるコンピュータカーよりも、人間が運転する車のほうが張り合いがあるってもん。事実、興奮する!!

まずエントリーね



◆このサインが出ている間にクレジットイン!!　これでエントリー終了。簡単ね。

いよいよスタートッ!!



◆すべての車のエントリーが終了すると、いよいよレースが始まるのだ。ウヒョ。

ビデオゲームおすすめうらない

牡羊座：春休みに誕生日がくるため、いつもプレゼントがもらえないあなた。そんなあなたには、『パックマニア』をおすすめします。ワキャワキャしながらパワーエサ食べればハッピーね。牡牛座：なんとなくナイーブな気持ちに浸っている今月のあなたには、「A・JAX」をおすすめしたいな。耳をつんざく大音響で、本当の自分を見つめ直すいいチャンス!

7つのポイントを攻略するのだ!!

8人で走ろうとひとりで走ろうと、ポイントとなるのはコースマップなのだ。人間同士の微妙な駆け引きを味わうためにも、鈴鹿サーキットのポイントを押さえておかなきゃならない。とりあえずコースマップを見て、コーナーの順番やR(アール)(曲率)の具合を確認しておこう。本物のレーサー達は、コースを歩いて自分の足で確認するというではないか。僕達もそれにならって、マップを指でなぞって感覚を確かめよう。

さて、いよいよ実走だ。実際に走ってみるとわかるだろうけど、ゲーム上では、ほとんどノンブレーキで大丈夫なのだ。問われるのは、操車テクと駆け引きのみ。感情をぶつけあって、劇的興奮しようぜ。

★HAIRPIN CURVE



⬆この看板が見えなくなるまで、高速でよし。そのあとすぐに減速!!

⬆減速し始めたらひたすらインを狙う。なにがなんでもイン。インイン。

難所中の難所。デグナーカーブを高速で抜け、ちょっと左へ曲がったあたりですぐスローダウン!! インを突き、抜け出たらすぐさま加速だ。

★CASIO TRIANGLE



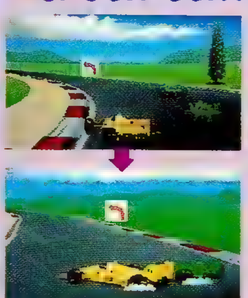
⬆ここはアウトインアウトもへったくれもない。多少のロスは覚悟せよ。

⬆クイックイッとハンドリングしよう。多少のコースアウトは無視だ。

最終コーナーへの進入速度を抑えるための連続コーナー。シケインとも言う。無理せずスローダウンして、右、左と小細みにハンドリングせよ。



★SPOON CURVE



⬆難しいのはコーナーに入るとき。どこに狙いを定めるか、それが問題。

⬆あまり急激にハンドルを切ると、かようにスピンしてしまうのだ。

4つのRの異なるカーブが連続している。あまり気にせずに走り抜けられるコーナーだな。ヘアピンでロスしたタイムを、一気に取り戻せっ!

★BACK STRECH

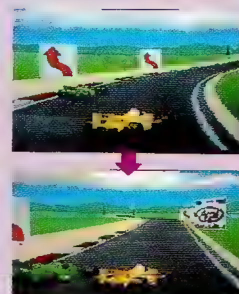


⬆グッドイヤー看板に、イッツアソニー。ここまでブァーッとね。

鈴鹿でもっともスピードが出る直線。ここから立体交差の上を通過するまで、いっきにブァーッと行こう。

★"S" CURVE

曲がり具合にあわせて曲がるとばかを見る!! できるかぎり直線的なコースをとるのが正解ね。



⬆すべてのコーナーのインを!!

⬆駆け引きも要求されるのだ。

★DEGNER CURVE



⬆このあたりからケンウッドの看板の根元めがけて突っ込むのだ!!

⬆うまくすれば、ギリギリで立体交差の下をくぐり抜けることができる。

このコーナーで惜しくも散っていった故人の名にちなんで、デグナーカーブと呼ばれている。マップは現在の改修後のコースで、ゲーム上では旧来のコースが再現されているのだ。

看板をよく見ようぜ!!



実際に走るときにいい目標となるのが看板だ。この看板が見えたから、こうコーナリングするんだ、という具合にして覚えよう。パブロフの犬だ。

ビデオゲーム おすすめうらない

双子座：なんとなくふたりなあなた。そんなふたり野郎には、ふたり同時にプレイゲーム『ジェミニウィング』がおすすめね。アイテムを奪い合って、ふたりの仲を壊さないように注意してちょ。蟹座：カニカニどこカニ? いつもゲームのギャグばかりとばしているキミには、超レトロゲーム『ザ・悟空』をおすすめだッ。なにがなんでも探し出して、遊びまくろう!

ちょっとアブナイストーリーだけどゲームだからEじゃん

ひたすら撃ちまくれ!! あとは何も言うまい





連射できるガンがキャビネットについているシューティングゲーム『オペレーションウルフ』の登場だ。次から次へと送られてくる刺客をバリバリ倒せ！　殺るか、殺られるか!?



STORY

南米チェリゴ国で勃発したクーデターは一夜にして共産政権を誕生させた。そのスピードの速さからクーデターがKGBに先導されたのは明きらかだった。チェリゴ大統領は、前大統領らを収容所に送り込んでしまった。「公なアメリカの介入は避け、隠密に処理せよ」。アメリカ大統領の命は下った。そこでベトナム帰還後傭兵となりアフリカでいくつもの戦火をくぐり抜けてきた男がやとわれた。この作戦のコードネームは狼作戦だ。

"弾薬庫"では弾を補給せよ

"弾薬庫"へ行く目的はもちろん弾薬補給。うまくクリアーするとマガジン(弾倉)が補給される。どんなに残り弾が少なくても9コまで増えるから、弾がなくなる頃にセレクトする方がいいだろう。ロケット弾もクリアー時に5発追加されるからとてもうれしい。だからといってロケット弾を無駄づかいしちゃあいけないよ。ガードの固いシュワルツェネッガーみたいな奴に注意。



➡弾薬補給のために寄っていこう。弾がなくては戦いはできぬ。なんてね。



"通信所"は敵の心臓部だ

"通信所"は、敵の司令部の情報を戦線に伝えるという大きな役割を持っているのだ。つーことは、ここを攻撃すれば敵の攻撃が弱まるっちゅうこっちゃ。逆にずっとクリアーしなければ、倒すべき敵の数がどんどん増えていく。早いうちに、敵の連絡網を断ってしまえば後々の展開が楽になるぞ。任務遂行するためには本当はセレクトしなくてもいいけどこれも社会勉強だね。



➡通信所を爆破して連絡網を断つ。敵の数がどっと少なくなるのだ。

ここでちょっと一休み!



➡いつでも休息はほしい。たとえ兵士でも。水着のねえちゃんもいるし。

ここには、人々が集まっているぞ。子供がうろうろしているのまではまあわかるとしても、ビキニのねえちゃんがうろうろしているのは、ちょっと解せない。でも、まあいいか、ゲームだからね。ここをクリアーすれば、きれいなねえちゃんに介抱してもらえる。ダメージ20回復するのだ。別のエリアをクリアーしても3つしか回復しないから、大変お得ですぜ。ねえってば。

敵から情報を聞き出せ!



➡ジャングルのボスをこらしめて敵の情報を吐かせる。ゲロゲロピー。

"ジャングル"にはジャングル黒べエがいる。というのは大ウソで、ジャングルで収容所の位置を聞き出すのが、第一の目的なのだ。ここをクリアーしてはじめて収容所がセレクトできるようになるのだ。クリアーするには、女性を人質にとったボスをやっつける。この時まちがえて女性を撃つなよ。まあ別に撃ったってクリアーできるんだけどね。オイオイひどいね。

獅子座：野獣のように猛然とゲームをするのがモットーのおまいさん。たまには知的に『ザ・ハスラー』で冷静なプレイを楽しんでみたらどう？　ファンシーショットを決めて、一躍ヒーローね。乙女座：なにがなんでも乙女でなければならないあなた。ここは一発「キスメットイブ」で♬現在過去未来〜っを占ってみるといいんじゃない？占い人生まっしぐらっ!!



やったぜ！救出成功！

〝収容所〟では、何をすればいいかなんて聞くのは愚の骨頂。いつまでも赤ん坊じゃあるまいし、そんなこと言われんでもわかるでしょ。人質を救出するのよ。人質は画面の左の方へ歩いていくから敵に攻撃されないように守ってあげようね。

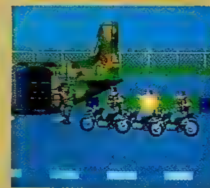


⬆人質を全員撃ってしまうとゲームオーバー。



空港には迎えの飛行機だ

ついに空港に着いた。あとはトンズラ決めこむだけだが、人質を忘れてはいけない。収容所で救出した人質が飛行機に乗り込むので、彼らを守らなければならない。助けた人質の数で後々の評価が決まる。でもあと少しだ。気合いでガンバレ！



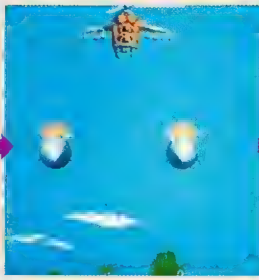
⬆オートバイ軍出現。ロケット砲一発でドン。

しかし、そうやすやすと逃がしてくれる、敵ではなかったのだ！

大型ヘリ・ハインド登場！



⬆でた。誰がのってるかは知らないが強そうなボス。カッチョイイ。



⬆うひょ。ローリングしてみよう。そりゃあんたゲームちがいます。



⬆どっかあん。なんとマシンガンで倒せるのであった。弱っちいな。

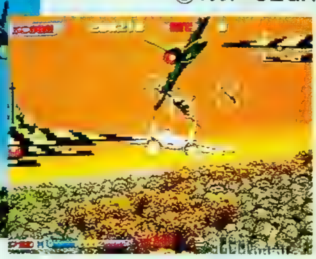
飛行機に乗って任務遂行。と思いきや、とてつもない大型強力最新鋭ヘリコプター・ハインドが襲ってきた。せっかく逃げのびる寸前だったのに、こんなとこで撃たれたんじゃタマラン。俺には、地位も名誉もいらんぜ。金は欲しいけど。などとカッコつけとらんと撃てい。どこまで行ってもにらまれる運命なのだ。クリアーすれば、救出した人質の人数に応じてエンディングが見られる。ゴクローサン。

『アフターバーナー』が『アフターバーナーII』になったぞう



アフターバーナーII

©1987 SEGA

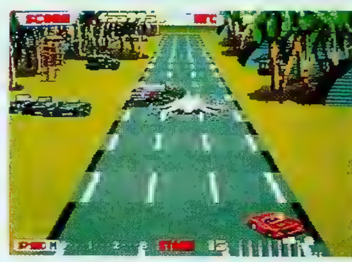


アフターバーナーするようになった

突然ですが『アフターバーナーII』の紹介です。この度『アフターバーナー』が『II』として生まれ変わりました。

で何が変わったかと言いますと、アフターバーナーするようになったのだ。コックピット座席の左側についた、スロットルを倒す。機体がグァーンと急加速して、追い抜いていった適機が近づく。ミサイルをロックさせて……、ドッカーン!! さらにリアルになった、ドッグファイトを楽しもうぜ!! ちなみにアフターバーナーとは、機体の尻から火を吹いて加速することよ。

着陸シーンっ！



⬆な、なんとラウンド5とラウンド13では着陸シーンがある。別に操作しなくてもいいデモだけどね。右側を「アウトラン」でクラッシュさせまくったテスタロッサが駆け抜ける。ラウンド5では「ハングオン」のバイク(すまん型番は知らんのだ。知ってる人、おしえてね)が登場する。まあちょっとした息抜きだ。

夜景もあるよーん





⬅100万ドルの夜景とは、昔の人はよくいったもので、いつどこでも夜景はキレイだ。別にそういう意味じゃないと思うんだけど。「アフターバーナーII」の夜景だってかなりキレイ。他にも新しく追加された景色もあるよ。

天秤座：なんでも天秤にかけてしまうあなたには、『フルスロットル』をおすすめ。とくに意味はないけど、ただなんとなく『フルスロットル』な気持ちなのだ。だからまぁ、そーゆーわけね。蠍座：サソリなあなたには、『野獣の王国』じゃなかった『魔獣の王国』をおすすめしておこう。蝶が舞うように4つのボタンを押せば、きみも一躍ヒーローになれる、かも。

マスターシステム発売とか、3Dグラスシステムの発表とか、やけに活気づいているマークIIIである。もちろん、ハードだけが先へ進んじまったんじゃ、しょーがない。ソフトのほうだってちゃーんと出続けるから安心してね！

新作3本一気に大放出っ!!



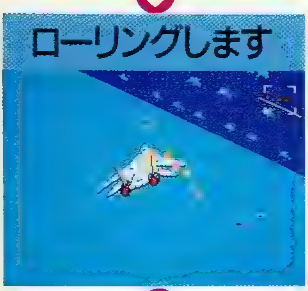
AFTER BURNER

アフターバーナー　●セガ　12月発売予定　5,800円

今さら『アフターバーナー』の説明をする必要もないと思うが、ま、一応しておこう。1987年夏に発表された、セガ体感シリーズ第6弾。映画"トップガン"をモチーフに、ありったけの技術をブチ込んでじっくり煮込んで三昼夜、そんな派手なゲームよ。



◆空母セガ・エンタープライズからの発進シーンも、ほぼそのまんま。カラーリングがちょいと違うけどね。



◆万人の注目するところであるローリング（宙返り）も、ホレご覧のとおり。意外となめらかなんで安心ね。



◆オリジナルと異なり、マニュアルでロックオンしなきゃならんのだ。面倒臭いったらありゃしないぜっ。

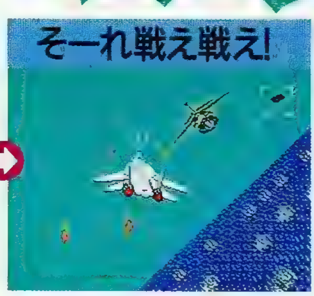
いいとこ残して移植完了!

やりっ、である。やり、ね。ついにあの『アフターバーナー』がマークIIIに移植されたのだ。万歳三唱!!　しかも4メガだぞー、こりゃ。4メガっつうと、4,096キロビットだ。いかにスゴイかってぇのがよくわかる数字だぜ。メモリの数字だけでそのゲームを判断することは、できない。が、マークIIIに移植された『アフターバーナー』は、多分ユーザーの期待を裏切らないものだと思う。アフターバーナーしない、一度に出る敵が少ないなど、いろいろ不満はあるけれど、やはり『アフターバーナー』には違いない。オリジナルよりもユーザーフレンドリーに仕上がっているこの一作、ぜひ遊んでみてちょ。



なんだこの野郎!!

◆と思わず叫びたくなっちゃうような敵が、マークIII版には入っているのだ。一気に宇宙へ飛びだしたっつう感じだが、あくまでも設定は地球上の空中戦だそーで。敵空軍の秘密兵器といったところかしらん？　ねっ。



◆ステージ構成は、"II"に近い。が、内容は"I"に近い。そうそう、ミサイルが使い放題なのだ。ウレピィ。



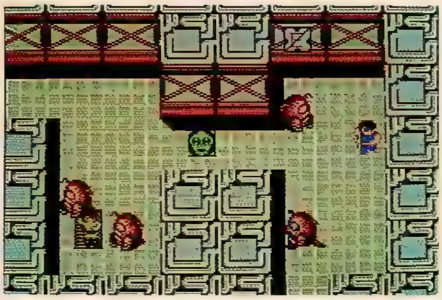
◆とゆーわけで、着陸シーンもあるのだ。でもオリジナルよりもちょいとサビシーような気もしたりして。

その他の発売予定

タイトル	発売予定	内容
●ザクソン3D	12月発売予定	3Dグラス対応第1弾。画面は『ZONE909』にそっくりなんだけど。
●ファミリーゲームス	12月発売予定	ビリヤード、ビンゴ、ダーツが入ったソフト。お買い得でやんす。
●トライフォーメーションII	12月発売予定	同名アニメのゲーム化第2弾。なんつーかその、ジリオンですな。
●アレックスキッド ザ・ロストスターズ	1月発売予定	本家本元『アレックスキッド』。ビデオゲーム版の移植だそーだす。

ビデオゲーム おすすめうらない

射手座：弓矢ならまかして！　シューティング野郎な射手座くんには、『SRD』がおすすめゲームなのだ。SUPERでREALなDAWINだから、きっとあなたもとりこになること間違いなしっ!!　**山羊座**：年末年始生まれで落ちつかないあなたには、『アフターバーナーII』がよかろう。天地を揺るがす体感ゲームの迫力に、君の心も体もメロメロさっ。メロメロメロ。



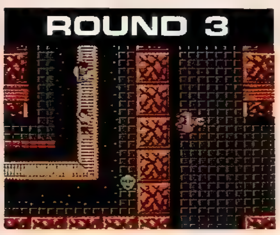
ALIEN SYNDROME

エイリアン　シンドローム　●セガ　発売中　5,900円

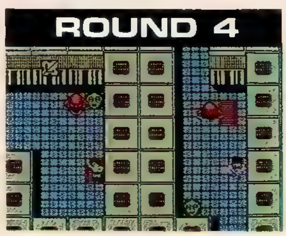
'87年初頭に発表された異色作。内容的にはフツーのアクションゲームだが、登場するキャラクターすべてがグロイッ！　恐怖を感じとることができる、非常にコワーイゲームだったのだ。

なんとなくオリジナルっぽい！

こちらも移植が待望されていた名作である。あの、何ともいえない恐怖を自宅で味わえる日が来たのだッ！　なんてハッピーなんでしょうね。ただし、アーケード版そのものが移植されたのではないのだ。相当のアレンジがなされている。まず、8方向スクロールではなく、画面切り替えっぽいスクロールになった。選べる武器が少なくなったし、なんつーてもふたり同時プレイではない！　のだ。ふたり交代プレイね。いろいろ違う点があるにせよ、大筋はアーケード版のままだし、このゲームの重要なファクターである"恐怖感"もほぼそのまんまなのだ。やはり、いいものはいい、のだな。



←アーケードも移植版も、あの狭い橋を渡る恐怖感は同じ。ああ怖い、怖いったらない



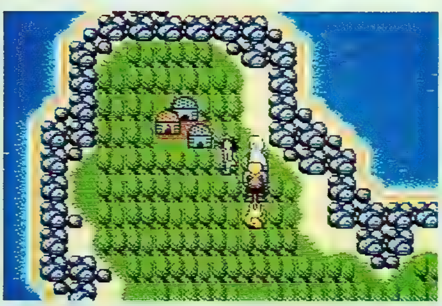
←この面も雰囲気はオリジナルに似ているが、内容は違うのだ。顔面野郎は弾吐くぞ。

オニューなボス



↑気になるボスとの対決シーンは……そう、バックが黒ベタなのだ。まぁしゃーないか。ところでオリジナルのボスも何匹かいるそうである。

やはりキモイ……



PHANTASY STAR

ファンタシースター　●セガ　12月発売予定　6,000円

最後を飾ってくださるのは、セガ社初(たぶん)の本格派RPG、『ファンタシースター』である。社員一同ベタぼめするこのゲーム、『覇邪の封印』以来のRPGとして注目を集めているが……！

驚異のオリジナルRPG大作！

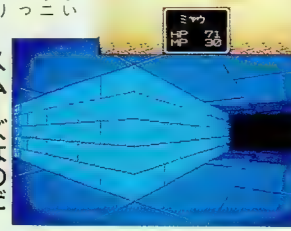
まず、4メガである。ぶっとび。いまだかつて4メガのRPGがあったかっつうと、ない。開発者によると「『ドラクエII』のマップ3つぶん入ってる」のだそーで、そこらへんから"大作"さがうかがえちゃうのだ。キャラクターもすべてアニメーションするそうだし、ダンジョン内の3D処理も画期的な手法を用いているらしい。アイテムや魔法も、かなり凝った設定がなされてるそーだ。ゲーム形式は『Ultima』シリーズに似ているが開発氏によれば「いままでのRPGを超えるものを作った」そうで、その自信のほどがうかがえる。ま、とにかく、マークIIIユーザーならぜひ遊んでほしい一作なのだ。

こりゃまいった



→こーんなでっかいモンスターが、ウニウニっと動いちゃったりするのだ。こりゃまいったまいった。

スムーズなのだ



←3Dダンジョン内では、すべての移動がスムーズに行なわれる。方向転換も、ほれご覧のとおりっ

師走でやんす。師のみならず、サラリーマンも警察官も、カメラマンも編集者も走り回る師走でやんす。そんな忙しい中、一時手を休めてファミコンに向かっちゃいかがですか？　きっと元気が出るでやんしょ。

目指せパチプロ パチ夫くん

©1987　ココナッツジャパン　12月発売

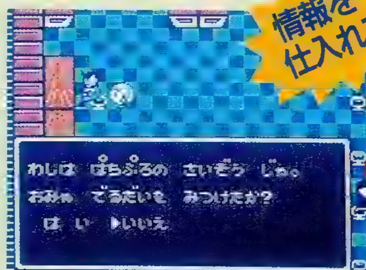
パチンコシミュレーションだ!!

大人の娯楽と言えばパチンコ。パチンコってのは毎日やっても飽きないほど面白い。そんな、面白いパチンコを大人だけに独占させたんじゃもったいない。

てなわけで、このソフト、家にいながらにしてパチンコの興奮が味わえてしまう、パチンコシミュレーターなのだ。台を選んで釘を見て、狙いを定めて玉を打つ。

景品こそもらえないけど、パチンコの楽しさが十分に味わえるぞ。

情報を仕入れて



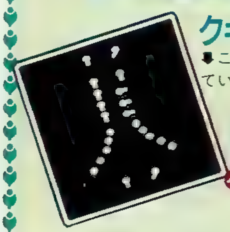
➡パチンコ店の中にいる人と話すと、いろいろな情報が得られる。



➡これは、今一番多いヒコーキ台。釘が良ければ打止めもカンタン。

クギを調べて

⬇このぐらい釘が広がっていれば、入りやすい。





⬆釘がガタガタ。玉がはじかれて、入りづらいぞ。

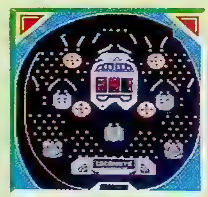


⬅玉を二千発出すと打止め。お次の台をさがしましょう。

一般台からスリーセブンまで!!

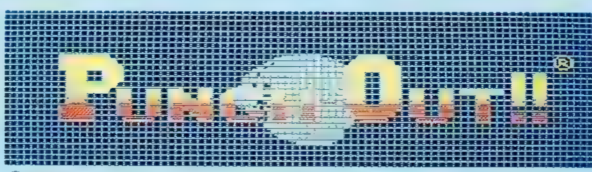


➡これは一般台の一番単純なやつ。一気には打止まらないが、持ち玉を急に減らしてしまう危険もない。ゆっくり遊べるぞ。

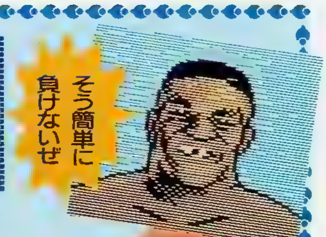


⬅スリーセブン台。GOのところに玉が入ると、スロットが回り、7が3つそろうと打止めになる。一獲千金の台なのだ。



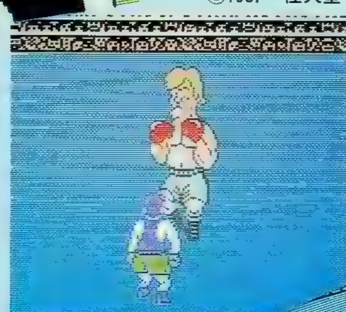


©1987　任天堂　発売中

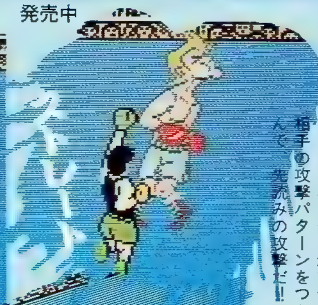


打倒世界チャンピオン!!

永遠に不滅のスポーツソフト、今回紹介するのは、打倒マイクタイソンを目指してサーキットを勝ち抜いていく『パンチアウト!!』。対戦相手はみんな強力な技を持っているぞ。次から次へと現われる強敵をKOし、世界へビー級チャンピオンを目指し、技をみがく。思い切り熱くなれるソフトなのだ。



⬆マイナーサーキットの最初の相手。軽くヒネってやろう!!



⬅相手の攻撃をかわしたらすぐさまパンチを浴びせる。相手の攻撃パターンをつかんで、先読みの攻撃だ!!



⬆相手の攻撃はスウェイバックでかわす。そして、反撃開始!!

対戦相手は強豪ぞろい!!



➡ふたりめの相手だ。わりと簡単に倒せる。速攻が決め手だぞ!!



⬅こいつを倒せば次のランクの相手と戦えるのだが……。

おすすめゲームだ!!

12月は多忙。多忙は熱い。熱いは暖房。暖房は欲しい。欲しいはソフト。ソフト買うときゃココを読め、デンデン♬

DISK エアフット

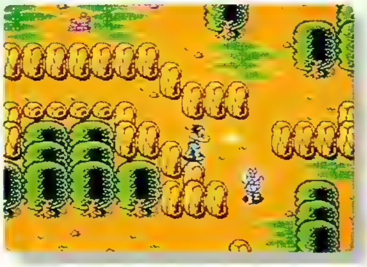
●バップ　発売中



⬆トマトが主人公のアクションゲーム。出てくる敵は、ハエにクモ、チョウチョにムカデ。襲いかかってくる虫を蹴り倒し(!!)ながら前進するとゆー新感覚の痛快アクションなのだ。

ROM ドラゴンスクロール

●コナミ　発売中



⬆奪われた８冊の書物を取り戻し、三つの首を持ったドラゴンを倒す。黒魔術と白魔術の戦い、複雑で迷路のような地形。ドラマチックな展開がキミを本気にさせる、本格RPGが登場した。

ROM カルノフ

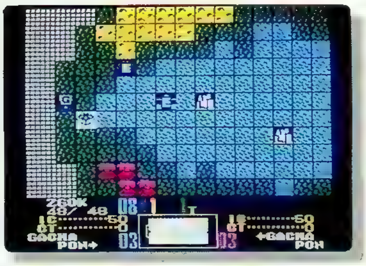
●(株)ナムコ　12月発売



⬆アーケードゲームから移植されたアクションゲーム。敵を倒し、数多くのアイテムを集めてパワーアップする正義の主人公カルノフ。でもデブなんだよな。アイテムを使いわけろ!!

DISK SDガンダム

●バンダイ　発売中



⬆ボードゲームにある、ウォーシミュレーションゲームにアクションの要素を少し加えたゲーム。アニメ〝ガンダム〟のキャラクターを使って遊ぶ、ファミコン版シミュレーションゲームだ。

ROM ＪＪ

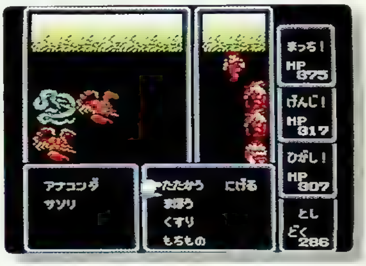
●スクウェア　12月発売



⬆３Ｄシステム対応のアクションゲームソフトがこれ。飛び出す敵と奥行きのある画面が、キミの視覚を刺激するぞ。３Ｄメガネを使って、新しい映像が体験できるソフトなのだ。

ROM ファイナルファンタジー

●スクウェア　12月発売



⬆４人のパーティーを組んで未知の世界を冒険するRPG。戦闘時のアニメーション、移動手段としての船、カヌー、飛行船など、新しい要素が盛りだくさんの本格的RPGなのだ。

くらしに役立つ!!『ゲームの手帖』

楽しいゲームがたくさんあるが、全部買うには、サイフが軽い。そんな人に役立つのがこの手帖。



TACO.X
年末年始は１ヵ月ほど休みたいが無理だろう。

今度の年越しゲームは、『ファイナルラップ』に決まり。正月３が日ぐらい24時間営業してほしいな。ファミコンは『ファミスタ'87』と『ウィザードリィ』と『パンチアウト!!』を買おうと思っておるのだ。



山口志乃
寒い。とうとう鍋物シーズンに突入だっ。

やっとファミコンで『上海』が出来るようになった。めでたしめでたし。これが幸福ってもんなのね。ふふふ。『鉄道王』もなかなか楽しそうだ。こたつで蜜柑を食いつつ、みんなで遊びたいと思うの。



スタパ・サイトー
どこでもドア、買います（完動品）。傷不可。

今月は『パチ夫くん』で、博打の気持ち、あるいは『エアフット』で、足の気持ちを味わうのが正解だ。そんなの気持ち悪いと思う人は、『パンチアウト!!』。アーケードなら『ファイナルラップ』が気持ちいい。



怪獣ひでごんす
ビッグエッグでのハウンドドッグが楽しみだ。

ファミコンは『マイクタイソン・パンチアウト!!』。これはいいぞ!! ボコボコ殴れば気分はホエホエだ。その他、セガマークIIIを持ってないヤツはセガマスターシステムを買え！　これは命令だ。買え！

第4回 ログインソフトウエアコンテスト結果発表!!

1987年下半期(7〜12月)

スタート以来丸2年を経過して、4回目を迎えたログインソフトウエア コンテスト結果発表だ。'87年下半期の応募総数251作品のうち、選考対象としてエントリーされたのは13作品。その中から、『GLORIOUS FORCE』と、『ダンジョン・ボール』が優秀賞を勝ちとったのだ。



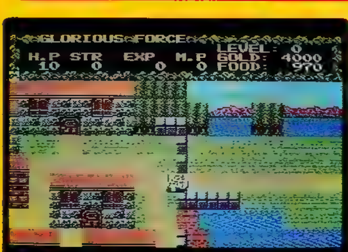
次世代をになうスターゲームデザイナー、スターゲームプログラマーの登竜門として連載をつづけるログイン ソフトウエア コンテスト。'86年1月にスタートして以来2年が経過し、ここに、めでたく'87年下半期の結果発表を迎えた。

今回の応募総数は、251作品。そのうち、右ページにある13作品がエントリーされた。選考の結果、GLORIOUS FORCEとダンジョン・ボールの2作品が優秀賞を勝ちとった。ログインとしても、まったくうれしいかぎりである。

GLORIOUS FORCEは、ロールプレイングゲーム。グラフィックがとてもすばらしく、市販ゲームに勝るとも劣らないほどだ。また、マルチウインドーシステムを採用し、プレイヤーにとっての遊びやすさ、ひいては面白さを徹底追求していることが評価された。

ダンジョン・ボールのほうは、アクションパズルゲーム。ボールをはずませてコントロールするという、ゲームアイデアがいい。そして、やさしい面からむずかしい面まで、たっぷり50面押さえている。テープベースながら、たっぷり楽しめる作品なのだぞ。

優秀賞



GLORIOUS FORCE
MSX(32K)
鈴木一輝クン

とにかくグラフィックがすばらしいロールプレイングゲームだ。風景もキャラクターも、実によく描かれている。アマチュアの作品とはとても思えない出来なのだ。

プレイヤーキャラクターはなめらかに歩きまわり、画面もするりと横スクロールする。戦闘シーンは、マルチウインドーシステムを使っていて、テンポよく展開するのだ。このあたりの快適さは、絶妙なものがあるぞ。

マップは広く、アイテムも豊富。RPGの基本的な要素は、すべてしっかりと押さえている。



➡進学準備中の19歳。ゲームはもっぱらファミコンで遊ぶという。グラフィックには自信があるので、今後は、音楽に力をいれたいとのことだ。

■じつはこのゲーム、はじめての作品なんです。それで、優秀賞をもらえるなんてとても光栄です。賞金でMSX2とディスク装置を買ったので、よりグラフィックに凝った、面白いRPGに挑戦します。



LOGIN SOFTWARE CONTEST

をそろえ、２人プレイモード、さらには、コンストラクションモードまで設けているという、完成度の高さがモノをいった。

どちらの作品も、優秀賞にふさわしい、面白さ抜群のゲームなのだ。

次回、'88年上半期の結果発表は、７月号。次ページにあるように、堀井賞、木屋賞を設定して初めての発表になる。今回の優秀賞２作品を超えるすばらしい作品の登場を、編集部一同楽しみにまっている。

エントリープログラム ――'87年下半期

月号	作品名	賞	機種	応募者
7月号	GLORIOUS FORCE	Grand Prix	MSX（32K）	千葉県　鈴木一輝
	LOST DUNGEONS	2nd PRIZE	X1シリーズ	東京都　杉山智彦
	DANGER ZONE	3rd PRIZE	PC-8801SR以降	東京都　田坂和隆
8月号	天国からこんにちは	3rd PRIZE	PC-8801シリーズ	神奈川県　中野幸裕
9月号	T. M. N. W.	2nd PRIZE	X1シリーズ	埼玉県　本城哲浩
	RED STAR	3rd PRIZE	PC-8801シリーズ	愛知県　山口雅昭
	FIXED－STAR	3rd PRIZE	PC-8801SR以降	新潟県　大橋史郎
10月号	ブライト・オブ・クリスタル	3rd PRIZE	PC-8801シリーズ	大阪府　島原茂実
	WATTA	3rd PRIZE	X1シリーズ	山形県　高橋謙一郎
	ラオック・アイランド	3rd PRIZE	X1シリーズ	岐阜県　尾崎圭介
11月号	つるつる星	3rd PRIZE	PC-8801シリーズ	愛知県　鈴木義樹
12月号	ダンジョン・ボール	Grand Prix	PC-8801SR以降	東京都　豊田淳
	スクランブル・ファイター	3rd Prize	X1turboシリーズ	茨城県　磯野猛

優秀賞



ダンジョン・ボール
PC-8801SR
豊田淳クン

ダンジョン・ボールは、アクションパズルゲーム。'86年下半期の発表で、選外佳作に選ばれたウォールガイの大幅パワーアップ版だ。ボールを壁にぶつけ、バウンドさせながらゴールに運ぶという基本アイデアがピカいち。そして、そのアイデアをもり立てる工夫が、たっぷりと凝らされているのだ。

パズルを解くだけでも大変なのだが、そこに素早いキー操作が要求される。といってもむずかしいばかりではない。グラフィックをはじめとして、プレイヤーを引き込む魅力にあふれているのだ。

２人モードやコンストラクションもあり、完成度の高い作品といえる。

➡物理学を選考する大学２年生。前作ウォールガイは、PC-8801を１週間レンタルして作ったという逸話の持ち主。積極性あふれるタイプだ。



■いま、まったく新しいスタイルの画面システムを持つ、アドベンチャーゲームの構想を練っています。まとまったら、まず、ソフコンのシナリオ部門に応募するつもりです。

選外佳作



LOST DUNGEONS
X1シリーズ
杉山智彦クン

■奥の深い本格派RPGが好きで、よく遊んでいます。次回はもっとストーリーを重視した作品を作りたいですね。

⬇理工系大学の１年生。テニス好きのスポーツマンだ。'86年に3rd PRIZEを獲得した、サロストランドに続いて２度目の投稿になる

キャラクターの職業やパラメータから、魔術、妖術、アイテムまで、たくさんの種類が用意され、しかも上手に使いこなさなければならないという、凝りに凝った本格派RPGなのだ。



■テープベースで、どこまでやれるかと思って作りました。次は、ディスクをフルに活かしたRPGを作りたい。

⬇コンピュータの専門学校に通う19歳。プログラミングが好きで、ポケコンでゲームを作っては、授業中にこっそり遊んでいるという





T.M.N.W.
X1シリーズ
本城哲浩クン

83種類もの魔法や、100種類以上の登場モンスター、それに複雑なマップなど、これまた凝りに凝った本格派RPGだ。７×７のマス目の上で繰り広げられる、戦闘シーンがとてもユニーク。

次回1988年7月号は、ソフトウエアコンテスト 第1回 堀井賞 木屋賞 発表だ!

堀井賞、木屋賞を掲げてのログイン ソフトウエア コンテスト'88年上半期がスタートする。このふたつの賞に輝くのは、オリジナリティーを持ち、面白さ抜群の作品だ。両賞の審査委員長をつとめる、堀井雄二、木屋善夫の両氏に、選考のポイントと、ゲーム作りのウンチクをおうかがいした。

エンターテインメントを重視した賞にしたい。

堀井賞選考委員長 堀井雄二さん



堀井賞は、エンターテインメントを重視した賞にしたい。歌謡界の賞にたとえていえば、大賞や歌唱賞ではなく、大衆賞にあたるような……。その作品は、芸術作品ではない、楽しい作品であってほしいと思います。

また、プロは、つねに100人中80人にウケることを要求されますが、アマチュアはその必要がなく、たとえ20人にでも強い支持を得られれば、十分だと思います。その分、プロにはできない思いきりのいい作品を作ってほしいですね。自由な発想で、型破りな作品をです。

ただ、誤解してほしくないのは、発想の新しい作品と、ただ奇抜な作品とは違うということです。

たとえば、町中で殺人事件があったとします。疑わしい人がいて、捜査、推理が始まります。ところが、犯人がなんら脈絡のないただの通行人だったというのでは、ゲームにはならないわけです。プレイヤーの意表をつくということは、けっしてプレイヤーをあざむくことではないんですが、そこを取り違えてしまう人が多いんですね。

プレイヤーをはめようとするのではなく、一本とられたと思わせるような作品を作ってください。

ロールプレイングゲームの場合でも、最終目標は、強いドラゴンを倒すというワンパターンなものでいっこうに構いません。それよりも、目的までの過程でいかにプレイヤーを納得させながらイベントを仕掛けていくか、ハプニングや、エピソードを盛り込んでいくかということが大事です。そのできいかんが、ゲームの面白さを左右するのです。

あと、面白いゲームを作るには、つまらないゲームをたくさん遊ぶことが大事です。つまらないゲームを遊ぶと、してはいけないことがよくわかりますから。つまり反面教師ですね。

つまらない作品というのは、たいていアイデア倒れ、ひとりよがりで終わっていることが多いので、それを見て、自分が同じあやまちを犯さないようにするわけです。

そのあたりのことを頭にいれて、市販ゲームを超える面白い作品を作ってくださいね。

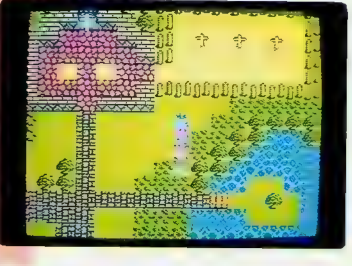
12月号でお知らせしたとおり、今月から、堀井賞、木屋賞を設定しての新生ログイン ソフトウエア コンテスト'88年上半期がスタートした。

まず、毎月の応募作品の中から出来のいい作品を、Grand Prix、2nd Prize、3rd Prizeとして発表し、それぞれ30万円、20万円、10万円の賞金を贈る。それとともに、ログイン編集者の厳しい目で、作品に批評とアドバイスを加え、バージョンアップを図ってもらうのだ。

で、よりパワーアップされた作品を、半年に1回集めて行なわれるのが、堀井賞、木屋賞。選考委員長は、もちろん堀井雄二氏と木屋善夫氏だ。

堀井賞は、おもにシナリオ面に秀でた作品に贈られ、また木屋賞は、特にプログラムテクニ

⬇ご存じシリーズ第3弾『ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…』。この作品の面白さを超えてくれ。©エニックス





木屋賞は、前向きな賞にしたいですね。

木屋賞選考委員長

(株)日本ファルコム

木屋善夫さん



木屋賞は、前向きな賞にしたいですね。過去の作品、つまり、すでに世に出ている作品は、切り捨ててほしいと思います。市販品の物真似ではない、主張を持った作品に賞を贈りたいなぁ。風変わりな作品、大歓迎といったところですね。

ただ、プログラムの勉強としては、人の真似をすることが必要です。たとえばマシン語のルーチンも、全部、自分で考えて作っていく必要はないわけで、プログラムの解説書とかに載っているものをどんどん真似して取り入れていけばいいわけです。真似をしたり、取り入れたりしているうちに、その内容がわかるようになり、自分のものになっていくはずです。この方法が、プログラムをマスターするのに、一番効率的な方法ですね。

うちでも、入社して来たばかりの若いプログラマーに、まず移植の仕事をやらせます。たいてい1本やらせれば、技術レベルは、おいついてきますね。あとは、それをもとに、新しい工夫、新しいルーチンをどれだけ考え、組み立てられるかってことです。まあ、ここからが勝負になるわけですが……。

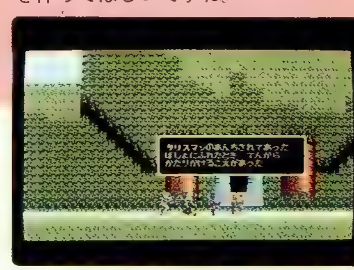
プログラムを組む人が陥りやすいのは、なにがなんでも速いほうがいいと、スピードに惑わされてしまうことです。たとえば、スピードを速くするために、アイテムやモンスターの数を減らしてしまったり、マップを狭くしてしまったりですね。これでは、本末転倒です。スピードのためにゲームの面白さを削ってしまうなど、もってのほかですね。

面白いゲームを作るには、やはり、いろんなゲームで遊んでみることでしょう。プレイしながら、なんでこんなにすごいことができるんだとか、オレならここをこう作るな、とか、驚いたり、疑問に思ったりするのです。

で、それを超えるものを作ってやろうと取り組んでほしいですね。

あと、人に遊んでもらうことは、大事ですよ。うちでも最終段階では、みんなでワイワイ、がやがややりながら作品を作っていますから。

ひとりよがりではない、面白い作品を作ってほしいですね。



⬆最新作 ソーサリアン では、まったく新しいRPGコンセプトが導入された

ックに優れた作品に贈られる。どちらも、オリジナリティーあふれる、抜群に面白い作品を対象にしていることは、いうまでもないぞ。

両賞を受賞すると、さらに10万円の賞金が贈られる。まさに、ソフトウエア界きっての、ビッグコンテストであるわけ。もう、受賞者の将来は約束されたようなもの。印税生活への道が、大きく開けているのである。

両賞の選考のポイントと、ゲーム作りのノウハウについて、両氏から、コメントをいただいた。しっかり読んで、賞を狙う作品作りに役立ててほしい。

ここでは、過去4回の発表をとおしての、ログインの感想をのべておこう。

ソフコンも、2年を経過する間に、はなばなしいレベルの進歩を遂げた。特に、プログラムテクニックの上昇には、目を見張るものがある。だが、残念なことは、市販ゲームをただ真似たゲームデザインの作品が多く見られることである。

ログインのソフコンの選考基準は、オリジナリティーと面白さがなんといっても一番。それを持っていない作品は、評価されないのだ。市販ゲームをただ真似をするのではなく、それを超える独自のゲームアイデアを盛り込んだ作品を作ってほしい。

また、ソフトウエアには、プレイヤーの立場を考えたきめの細かい配慮が、とても大事だ。操作性は、ベストか。また、誤ってキーを押してしまった場合の対策は、施されているか、など。プレイヤーの立場に立って、何度もチェックしてほしい。

これらは、ソフコンに望むごく基本的な心構えであるが、なかなか浸透していないものだ。十分に意識して、作品づくりに励んでくれ。

次回、'88年上半期の発表は、'88年7月号。ソフコンにどしどし応募しよう

両賞の獲得をめざして切磋琢磨すべしっ!!



自虐的スリルを味わいに

いざ迷路(めいろー)!!

迷路パズルはズル多いはずるぺんぎん
ね線あルは知識ともろき゜びりか月刊
えとは供子にぬま人りゅ人は人進歩伝
ずなかもど雑インすぽう間合のだ。言
明大ら口つときめかっ迷はになあ迷う
ら男大グけ胸元情報ぷ作迷ぬきは路に
でま人猿作に嘶ぎ人口日路が好む遊ょ
幅いと類は友をとなグ本さくさとびん
広っ正らのラ桜お読イーはみし楽のる
いた月かめビ吹｀者ン歩進んで二歩下
フンめしかリマ話はぶ先路あるのかキ
ァラでかばンミ神阪ぶに何がとりわー
ンいたむちスリやとツール大特集かス
がいる。わに大説まをルリスいならメ
た開ん春つま記伝あ楽読みブらくてゴ
こ眼ぺ望ゆつわるきしむことにあるの
すきんとかりんり色文字指定は大変だ

迷路遊びはとってもスリリング

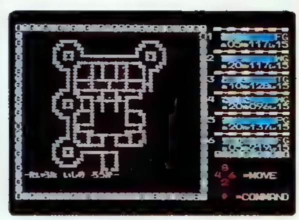
いま、なぜか日本は迷路ブーム。あちこちに巨大迷路が建設され、その数は全国で110カ所を超えるという。こういった迷路、前からなかったわけではないが、とにかくこのところ急激に増えてきた。何を好き好んでわざわざ迷いに行くのだ、と訝る人もいるかも知れないが、圧倒的に支持者が多いのも事実。



➡イース。神殿の中には、見えない扉が隠されている。

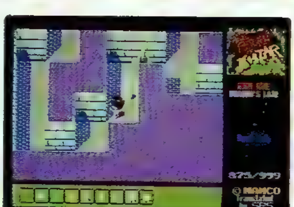
なかには、迷路の言いしれぬ魅力にとりつかれ、世界中の迷路のパターンをコンピュータに入力し、それをもとに次々と新しい迷路を作ろうとしている人もいる。

そういえば、我々が日頃遊んでいるパソコンゲーム。この中にも迷路が取り入れられて、ゲームのおもしろさをひき立てている。とくにRPGなど、迷路の要素のないゲームはないと言ってもいいんじゃないかな。ゲームでは迷路や迷宮の中をさまよい歩きながら、アイテムを取ったり経験値をアップしていくのがおもしろいわけで、その迷路が単純だとつまらないし、複雑すぎてもつまらない。

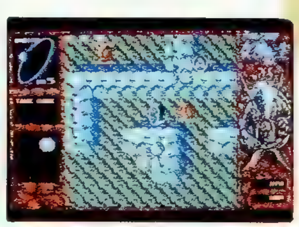


➡ファンタジーIIのダンジョン。セノックの研究室だ。

聞いた話なのだが、実際に存在するとある迷路で、分岐点にきたのでひとつの方向を選び、別れ道のないままながながと歩いていた。でも結局は行き止まり。また、ず〜っと歩いてあの分岐点のところまで戻らなければいけないのかと憤慨して、まわりの板塀をけっとばし、壊してしまった人がいたそうな。やっぱり、ほどほどじゃないと楽



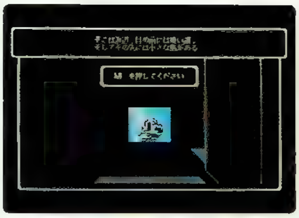
➡リターン・オブ・イシター。迷路の中の鍵を拾うのだ。



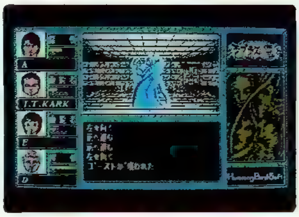
➡女神転生。全20ステージの各フロアをまわり、アイテムを集めて戦おう!



➡これもイースだが廃坑の中。自分のまわりしか見えない。すぐ道に迷いそうだ。



⬅ウイザードリィ3。迷路の中で、湖を発見したぞ。



⬅ラプラスの魔。一歩進むたびにモンスターの気配が。

しくない。もっとも、この迷路、ニュージーランド人が作ったもので、日本人の気質にはあまり向いてなかったのかもしれないけど……。

ゲームの話に戻るが、迷路といってもいろいろな種類がある。たとえば、最近のゲームで言えば、イースやリターン・オブ・イシターなどは画面を見ただけで迷路だとわかるが、すぐにはわからないものもある。ウイザードリィやラプラスの魔がそうだ。画面を見るとどこかの一風景にしか見えないが、プレイヤーが一歩進んだり右を向いたりすると画面が切り替わり、迷路の中を歩いている感じになる。ほかにもパターンはあるが、どのゲームにも共通するのは、一歩進んだ先には何があるのかわからないスリリングな楽しさがあるということだ。

よく迷路は人生の縮図だというけど、それは別れ道の決断力や、カン、記憶力を多少でも求められるから、そんなことを言うのだろう。あるいは、目標地点が見えても大体において、グル～っと遠まわりしなきゃ目標にたどりつけないような設計になってるからかもしれない。

ブームは一過性のもので、いつかは下火になるかもしれないが、ログインの読者たるもの全国各地にこれだけ多くの巨大迷路ができているのに、黙って見ているって手はない。

家の中でパソコンゲームを楽しむのもいいけど、たまには太陽の下でライブRPG(ジャンドラを参考にしょう)を楽しもう！

雑学の知識を身につけよう！

迷路の歴史は意外に古い。世界最古の迷路として知られているのは、ギリシア、クレタ島のクノソスにあったラビリントス宮殿だ。ギリシア神話によれば、クレタの王ミノスがこの迷路の奥に閉じ込めておいた、半牛半人の怪物ミノタウロスを、英雄テセウスが首尾よく退治する。そして、ミノス王の娘アリアドネの助けで、迷路から無事に脱出したという。

しかし、この話は有名なわりには、信憑性が薄く、本当にあったのかどうか疑わしい。この建物は、紀元前2,000年頃に建てられたと言われるが、エジプトでは紀元前3,400年頃、すでに迷路のアイデアがあったとされている。

初期の頃の迷路は、今のように楽しいイメージがまるでない。宗教や死といったものと密接に結びついていて、怖い気もする。古代の人にとって螺旋は死の象徴であり、螺旋の中へ入る動きは死を表わし、外へ出る動きは生まれ変わることを意味する。

死の象徴としての迷路は、袋小路のない、道のりは長いけどたどって行けばゴールに行き着く形式。近年の娯楽的要素のある迷路は、袋小路のある、複雑な別れ道いっぱいの形だ。言葉を使い分けるとすれば、前者がLabyrinth(ラビリンス)であり、後者がMaze(メイズ)となるかな。

どう、なかなかおもしろいでしょ。雑学でも知らないよりは知ってたほうがいいのだ。それじゃ、もう少し知識をつけてあげよう。今度は楽しい遊戯としての迷路のお話だよ。

下の写真は、ロンドン郊外にあるハンプトン・コート庭園の生け垣迷路。有名なので名前くらい聞いたことあると思う。現存の生け垣迷路の中で、もっとも古い迷路だ。この種の庭園迷路は、16世紀頃流行し、各地で作られたが、荒れ果てたり壊されたりして、今残ってる数は少ない。

ハンプトン・コートの迷路は、道のりはそれほど長くないが、その簡素で美しい姿は、世界中の人に影響を与え、各地に似たような迷路を作らせた。今でも、ハンプトン・コートの迷路は、一般に公開され、多くの人が楽しんでいるという。

これらの庭園迷路は娯楽の要素があるといっても、まったくの遊びではない。庭園のデザイン設計のうえでの遊びであって、完全な遊びのための迷路はごく近年に発生したといえるだろう。

最近の迷路は、昔と違って分岐点も多くかなり複雑になっている。簡単にはクリアーさせまいと工夫がこらされているのだ。そこで攻略のポイントをひとつ教えよう。目標が見えたら逆方向の道を行く。これが基本だ。大抵の迷路はこれでクリアーできるぞ！



迷えば迷うほど楽しくなるのだ





➡係員の説明を聞き、タイムカードをガチャン！　平均時間は40分。それ以上かかったらトロイ証拠。

論より行動。実際に遊んでみるといろんなことがわかって、理屈ぬきに楽しめる。１人で行くより２人以上で行くほうがおもしろいと思うな。グループで行って、何人かに分けて競争するのもいいだろう。中には、自動販売機があるから、のどが渇いたら利用できる。

ただしトイレはないから、その点だけは気をつけよう。緊急の時やあきらめた人のために、ギブアップドアが用意されているけど、最後までがんばろうぜ！





⬆あ～、行き止まりだ!!　勢いつけて飛び込んだばっかりに激突してしまった　こっちに行けば絶対たと思ったのになぁ　クソォ～、なんでこんなとこに塀があんのよ！







➡アイタタタタタ　木に頭ぶつけちゃったぁ。これ以上、頭が悪くなったらどうしよう！　アセリは禁物なのだ　それにしても、ノドが渇いたよう～

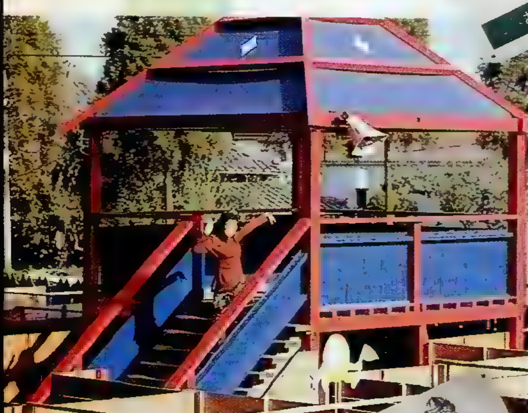




⬆入り口をくぐった途端に分岐点。途中ならまだしも、最初から迷わせるなんてズルイ。初めが肝心とはよく言ったものだ。エ～イこっちだ(やけくそ)。

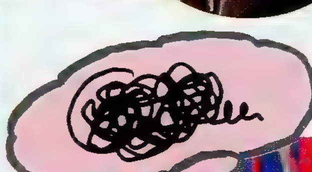






⬆トランプのマークのスタンプを４つ押せば出られる。とりあえずの目標はあそこだ。途中にあるマークが、タイミングよくて、非常ににくらしい。







➡う～、せっかく階段のとこまできたのに、通れないじゃないか。なんだかバカにされてる気分！　目標を前にして後退するのは絶対にイヤッ。

⬆上から見れば道順がわかるかもしれない。よし、上にのぼって見てやろう。なるほど、こうなってるわけね。ふむふむ覚えたぞ。忘れないうちに早く行こう



アメージングスクエア

ビームチェイサー

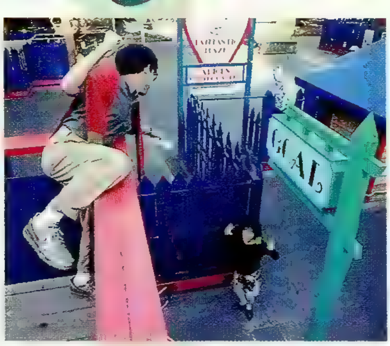
北千住から1駅の牛田に、新しい遊びの空間ができた。このアメージングスクエアは、未来感覚あふれるいくつかの巨大迷路が売り物。とくに注目したいのがビームチェイサー。ヘッドホンやマイクロコンピュータなどを装備して、敵のレーザービーム攻撃をかわしながら迷路の中をいくというもの。壁にはＣＧによる隕石を映し出し、宇宙空間の雰囲気十分。ぜひ、体験してくれたまえ。



◆ほかにも、宇宙感覚のミニゴルフ場や、月面をイメージした公園などがある。



◆やったぞ。4つ目のはんこも押したし、あとはゴールをめざすだけ。簡単には脱出できなかったけど、それほど難しくない。



◆ゴールは見えるのに、ゴールへの道がわからない。ジレンマに陥ってあせってしまう。でも、汗もかけるし、いい運動だなあ。




◆バンザーイ！　かかった時間は1時間強。ちょっとかかりすぎたかな。でも楽しかった。最後は、カメラマン八木沢の動物的カンが大いに役立った。

ショートプログラム●メロメロ君

```
10 '              ﾒﾛﾒﾛ KUN        Ver.ｵｿｸﾃｺﾞﾒﾝﾈ
20 '
30 '              1987,10,4 ｶﾝｾｲ  Copyright YAM
40 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
50 CLS 3:SCREEN 0,3:RANDOMIZE
60 CLS:SCREEN ,3
70 LOCATE 16,12:PRINT "ｼﾊﾞﾗｸﾏﾃ!"
80 LINE (0,0)-(624,192),7,B
90 FOR I=1 TO 8
100 R=180-I*10
110 X=I*64:Y=0
120 GOSUB 490
130 IF I>5 THEN 160
140 X=624:Y=I*32
150 GOSUB 490
160 X=624-I*64:Y=192
170 GOSUB 490
180 IF I>5 THEN 210
190 X=0:Y=192-I*32
200 GOSUB 490
210 NEXT
220 R=29
230 FOR I=16 TO 608 STEP 16
240 FOR J=8 TO 184 STEP 8
250 IF POINT (I,J)=0 THEN X=I:Y=J:GOSUB 490
260 NEXT
270 NEXT
280 CLS:SCREEN ,0
290 LINE(609,192)-(623,192),0
300 X=0:Y=0
310 GOTO 420
320 IF (INP(1) AND 1)=1 THEN 340
330 IF POINT(8+X*16,Y*8)=0 THEN XA=0:YA=-1:GOTO 400 ELSE 320
340 IF (INP(0) AND 64)=64 THEN 360
350 IF POINT(16+X*16,4+Y*8)=0 THEN XA=1:YA=0:GOTO 400 ELSE 320
360 IF (INP(0) AND 16)=16 THEN 380
370 IF POINT(X*16,4+Y*8)=0 THEN XA=-1:YA=0:GOTO 400 ELSE 320
380 IF (INP(0) AND 4)=4 THEN 320
390 IF POINT(8+X*16,8+Y*8)=0 THEN XA=0:YA=1:GOTO 400 ELSE 320
400 LOCATE X,Y:PRINT " "
410 X=X+XA:Y=Y+YA
420 LOCATE X,Y:PRINT "●"
430 IF X=38 AND Y=24 THEN 460
440 FOR I=0 TO 99:NEXT
450 GOTO 320
460 LOCATE 0,24:PRINT "ｵｼﾏｲ.ﾓｳｲｯｶｲｱｿﾌﾞ? (Y or N)";
470 A$=INKEY$
480 IF A$="Y" OR A$="y" THEN 50 ELSE 470
490 FOR K=0 TO R
500 DI=RND*4
510 IF DI=0 THEN XT=0:XA=0:YT=-7:YA=-8:GOTO 550
520 IF DI=1 THEN XT=15:XA=16:YT=0:YA=0:GOTO 550
530 IF DI=2 THEN XT=0:XA=0:YT=7:YA=8:GOTO 550
540 XT=-15:XA=-16:YT=0:YA=0
550 XP=X+XA:YP=Y+YA
560 IF XP<0 OR XP>624 OR YP<0 OR YP>192 THEN 620
570 IF POINT(XP,YP)=0 THEN 600
580 XP=X+XT:YP=Y+YT
590 IF POINT(XP,YP)=0 THEN 620 ELSE 610
600 LINE (X,Y)-(X+XA,Y+YA),7
610 X=X+XA:Y=Y+YA
620 NEXT
630 RETURN
```

遊び方

迷路というか、どちらかというとパズルに近いかもしれないが、簡単なショートプログラムを紹介するので、打ちこんで遊んでほしい。

機種はPC-8801シリーズ。

リストのとおり打ち込んだら、

SAVE "MEIRO" [RETURN]

でセーブしよう。

実行方法は、

LOAD "MEIRO" [RETURN]

RUN [RETURN]

である。このあと乱数のもとになる数字をきいてくるので－32768から、32767の間で好きな数字を入力しよう。

シバラクマテ！

と出たら、コーヒーを入れて飲もう。クッキーでもあったら食べながら、もう一杯コーヒーでも飲んでみよう。そう、ちょっと時間がかかるのだ。PC-8801mkⅡのユーザーは、寝る前に [RETURN] しておくと朝起きた時、すぐにプレイできる。気長に待とう(うそ、コーヒーを一杯飲むくらいだよ)。

画面に迷路があらわれたら、テンキーを使ってボールを動かし、出口へ脱出しよう。[2]が下、[4]が左、[6]が右、[8]で上に移動する。

●協力/アリスワンダーガーデン　千葉県千葉市園生町453-1　☎0472-53-2121
●参考分献　世界の迷路と迷宮(佑学社刊)

Electronic Arts Japan 活動開始

常に次の時代を見つめたソフトを送り出し続ける、あのElectronic Artsが、いよいよ日本に上陸。なんと、2週間に1本の割合で新しいソフトを発表していくと張り切っているのだ!

EAはアーティストを育てるソフトパブリシャーだ

Electronic Arts(エレクトロニック・アーツ)略してEAをログインで最初に紹介したのは、1984年の5月号だった。今はすでにログインを去り、フリーランス(フリーランスで何をやっているのかは誰も知らないが)として活躍中のヤマモト隊長と、現在ヤマログに全精力を傾けているカナイ隊員で組織された、第1次ログインアメリカ探検隊が取材し、製作した記事である。

今となっては、もうそんな昔の記事を知っている人も少ないだろう。そこでまずは、設立直後に伺った、フレッシュなEAのカンパニーフィロソフィーを、もう一度お話ししておこう。

EAは、ソフトウエアの〝パブリシャー(出版社)〟としてスタートした。それまで、ゲームソフトはプログラマー自身が会社を作って販売するというケースが多かった。だから、アメリカ中に小さなソフトハウスが無数にあって、設立されたりツブれたりをくり返していたのだ。そこに登場したのが、出版社形式のEA。書籍の出版社の場合、本の企画、プロデュースを出版社がやって、作家に執筆を依頼する。EAも、しっかりとした経歴を持つ有能な人々が話し合って固められた企画を、やはりしっかりしたデザイナーに持ちかけて、ソフトを製作するのだ。

というわけで、EAのソフトは品質がしっかりしていて、頭デッカチのマイコン少年が作った、ひとりよがりのソフトなんかは決して発売されない。また、こういう形式をとることで、これまで作品はヒットしても表に出ることが少なかった作者自身を〝アーティスト〟と呼んで大切にし、ソフトのジャケットにも大きく顔写真を出してピーアールするという方針をつらぬいているのだ。

ジャケットといえば、EAのソフトはみな、箱ではなく、レコードのように2つ折りのジャケットに入ってくる。デザインも美しく、高級感がただよっている。会社も大きいし、ネクタイをバシッとしめた人がいっぱいいて、ジャケットも美しい。当時EAは、業界で最もかっこいい会社であったわけだ。

EAの代表的なソフトには、ビル・バッヂの〝Pinball Construction Set〟〝M.U.L.E.〟、〝DeluxPaint〟などなど、時代を先取りしたものが多い。

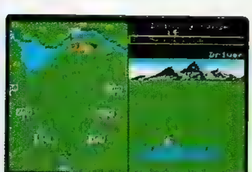
ログインでは、折りあるごとにEAのソフトを紹介してきた。EAのソフトをプレイできる読者がほとんどいないのにもかかわらず、スゴイぞイイぞとお見せしてきたのは、何も意地悪な見せびらかし根性のためではない。常に次の時代を、EAは見せてくれているからなのだ。しかし、ついにこの日本でも、EAのソフトが使えるようになった。

EAソフト発表スケジュール

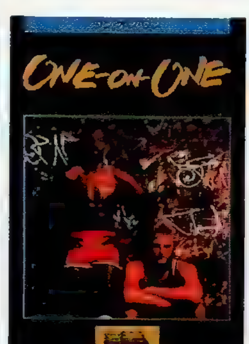
ワールドツアー・ゴルフ



すでに発売されているゴルフゲーム。練習場も完備されていて、初心者にも親切。25種類の世界の名コースが、風景まで忠実に再現されている。コンストラクション機能もあって、とても楽しい。PC 9801版。



ワン・オン・ワン



ジュリアス・アービングとラリー・バードの2人のプロバスケット選手を操って行なう、1コートのバスケごっこ遊び。アメリカ版は2人プレイできたのに、日本版は1人プレイなのが、ちょっと残念。PC-9801版。





JEFF BURTON

⬆ジェフ・バートン。マーケッティング担当。人あたりのよい、アメリカ紳士。

ログインも、偉そうに言わせてもらえれば、肩の荷がおりたって感じだ。本当にメデタイ。

アメリカのソフトを日本へ 日本のソフトをアメリカへ

EA JAPANといっても、我々が取材に押しかけたときは、ガランとしたオフィスに、たった2人のスタッフがアメリカから来ていただけだった。国際マーケティング担当ディレクターのジェフ・バートン氏と、インターナショナル・テクニカル・ディレクターのリチャード・オキーフ氏だ。彼らに、日本での活動など、いろいろ伺ってみた。

その前に、ログインはひとつ、EAにあやまらなければならないことがある。1984年にEAを初めて紹介してからしばらくの間、ログインではEAのことを〝EOA〟と間違えて表記していたのだ。なにせEAのロゴが、四角形と丸と三角形が並んだデザインとなっているので、それがEとOとAに見えてしまったというわけなのだ。ゴメンナサイ。

「ああ、あのマークですか。アメリカでも、よく間違われますよ。EOAとか、ECAとかね。でも、イギリスでは、正式にEOAなんですよ。1987年の8月にイギリスを初めとするヨーロッパ各地にEAの営業所を開設したんですが、イギリスには昔から、〝Electronic Arts〟というビデオ関係の会社がありましてね、〝EA〟って呼ばれてるんです。仕方なく、私たちは〝EOA〟と呼ばれることになりました」

と話してくれたのは、バートン氏。しきりにウインクしながら話してくれる、気さくな人だ。

「もっと早く世界に進出したかったんですけどね、今から5年前に会社がスタートしてから、去年までの4年間は、アメリカでの地盤固めに専念していたんです。ヨーロッパへの進出は、比較的すんなりいきました。なぜなら、ヨーロッパでは、AMIGAやATARI-STやApple IIがポピュラーで、移植といっても、ちょっと言葉をかえるだけで済むからです。でも、日本では言葉はぜんぜん違うし、使われているマシンもまったく違うといった状態で、少々苦労しましたよ。日本はアメリカに次ぐ世界第2位のビッグマーケットです。大変に発展した、エレクトロニクス・アミューズメントのクリエイティブセンターとして、私たちは昔から注目してきました。ですから、今回の日本進出は、大変に意義深いことなんです」

日本とアメリカでは、微妙なところでソフトのウケ方が違う。アメリカでヒットしたソフトが、必ず日本でもヒットするとは限らない。その点は、どう考えているのだろうか。



RICHARD O'KEEFE

⬆リチャード・オキーフ。技術担当。いかにも技術者らしく、慎重なタイプ。

「私たちは、まだ日本に来たばかりです。まだまだ日本の市場については研究すべき点がたくさんあります。何も知らないといってもいいでしょう。ですから、なるべく多くの日本の方に意見を聞くようにしています」

バートンさんがこう言うと、オキーフさんが、静かに身をのり出して、こう付け加えてくれた。

「アーケードゲームでは、日本製のものがアメリカでも大人気です。こう見てみると、アメリカでも日本でも、共通してヒットするゲームが必ず作れるはずです」

アメリカではパブリシャーということだが、日本でも同じようにパブリシャー形式で活動するのですか。

「アメリカでは、私たちは、才能はあっても力のない小さなソフトハウスやアーチストを助けて、彼らを育てながら質の高い作品を世に送り出していま

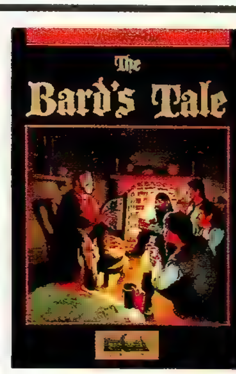
上級フライト・トレーナー



映画〝Right Stuff〟のモデルになったアメリカの誇る超人テストパイロット、チャック・イェーガーの飛行特訓ソフト。セスナから未来の超音速機まで、自由に選んで操縦できるフライトシミュレーター。PC 9801版。



バーズ・テール



〝ウルティマ〟〝ウィザードリィ〟とならんで、アメリカで大人気のファンタジーRPG。ダンジョンだけでなく、町の中も3Dマップ、アニメーションも豊富な豪華版。世界も大変に広い、第一級のゲームだ。PC 9801版。



す。そんな小さなソフトハウスの作品を、日本に持ってきたり、反対に、日本の小さなソフトハウスの作品をアメリカに持っていったりできたら、と考えています。また、日本のソフトハウスを応援して、日本でソフトを販売することも、EAの仕事のひとつです。アメリカでもそうですが、日本にも、恵まれない環境で仕事をしているアーティストが少なくないんじゃないですか。学生アルバイトの延長みたいな形で、使い捨てみたいな扱われ方をされていたり……。そんな人たちに、ちゃんとした環境で働いてもらって、アーティストとして、プロの未来ある人材に育てたいと考えています」

2週間に1本、新しいソフトが続々と移植されるぞ!

とは言え、当分はアメリカで発売したソフトの移植がメインとなる。気になる移植スケジュールはというと……。

「私たちは向こう1年間、2週間に1本の割合で新しいソフトを発表できる体制を整えてきました。まずはじめは、すでに広告などでお知らせしている7本(下に並んでいる7本)が決定しています」

そして、オキーフさんがそっと教えてくれたのだが、その次には、〝M.U.L.E.〞の作者たちが作った、カードとパソコンを組み合わせた楽しいファミリーゲーム〝Robot Rascals〞、ルーカスフィルムの高速魚雷艇シミュレーション〝PHM Pegasus〞、北極圏を舞台にしたSF高速氷上戦車シミュレーション、〝Arctic Fox〞、そして、スケートボードの技を競うスポーツゲーム〝Skate or Die〞を予定しているとか。

EAといえば、最近注目のソフトは、〝DeluxPaint〞や〝DeluxVideo〞といった、優れた16ビット用クリエイティビティーソフトだ。日本にも、PC 88VAとか、X68000といった、ホビー向けの16ビットマシンがある。当然、それらへの移植は……?

「まだはっきりとした予定はありませんが、もちろん考えています。マシンの普及台数次第といったところですか」

と、バートンさんは言っていたが、みなさん、もうご承知のNECから発売されたPC 8801MA、FA用音楽ツールソフト『インスタントミュージック』は、もともとEAの製品。その辺で様子を見ているのかもしれない。

ファミコンには手を出さず、ディスク一本やりで頑張る

ところで、日本版のパッケージは、アメリカ版のようなレコードジャケットタイプではなく、ごくフツーの箱形になっている。どーしてジャケットタイプにしてくれなかったのでしょう。

「あのジャケットには、アメリカでもいろいろ問題がありましてね。お店に並べるときに、ちゃんと表を見せて並べてくれればいいんですが、本のようにタテに並べられると、背表紙が大変に薄いものですから、目立たなくなってしまいます。その辺のことを考慮して、日本では一般的なパッケージを使うことにしました」

話は変わるが、アメリカのソフト会社が日本へ来ると、必ずファミコンに大変な興味を示す。『ウルティマ』もファミコン版を作ったし、『ウィザードリィ』のファミコン版もできた。EAも、当然、ファミコンを意識しているはず。

「実を言うと私たちは、ATARI社からEAに移ってきたんです。かつての、ホームビデオゲームシステムの大ブームから、一気にドン底へ落ちたのを経験しているので、カートリッジ式のソフトには、なかなか手を出す勇気がありません」

と、オキーフさん。日本もまき込んだホームビデオゲーム、いわゆるテレビゲームのブームを引き起こした張本人であり、そのブームを自らドン底にたたき込んだ犯人でもあるATARI社にいたとは、知らなかった。あの当時は、どんな〝クソゲー〞でも、ATARIのマシンにささるカートリッジの形をしていれば、何でも売れてしまった。そのため、三流四流の劣悪ソフトが市場を占領して、ブームは一気に終わりを告げた。今日でもファミコンに同じことが起こらないかと心配する人も、少なくない。バートンさんは言う。

「とにかく、今の性能のレベルだったら、ファミコンにもPCエンジンにもソフトを移植する気はありません。私たちは、アメリカでも、ディスクを使った、より深く、より面白いソフトを追求しています」

まだ十分に日本の市場を理解していない彼らだが、ヤル気は十分だ。キミたちの温かい応援によって、EAはその本当のすばらしさを日本でも発揮できるようになる。やさしく厳しく見守ろう。

EAソフト発表スケジュール

スカイフォックス



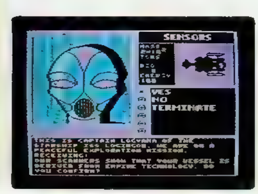
基地に攻め込んでくる敵の戦闘機や戦車を撃滅すべく出動する、最新鋭ジェット戦闘機〝スカイフォックス〞。作戦ごとに装備を選び、レーダーで敵を捜して攻撃する。シナリオは全部で15種類。PC 9801版。



スターフライト



270の星系に800の惑星。そこには、文化も言葉も違う7つのエイリアン民族が点在している。6人のクルーと共に宇宙船に乗り、星々を探査し交易をする。超巨大規模の、宇宙冒険シミュレーション。PC-9801。



まちのぞまれるものたち

Mail Order Monsters



格闘用モンスターのオーナーとなってモンスターを育て、試合を勝ち抜かせていくというゲーム。友だち同士でモンスターを戦わせることもできるのだ。

Seven Cities of Gold



未開の土地を探検し、原住民たちと仲良くして、うまく金銀財宝をいただくという、アクションアドベンチャー。原住民の感情が、なかなかシビアなのだ。

Marble Madness



ゲームセンターでもご存知、のビー玉ころがしゲーム。音楽もグラフィックもユーモラスで、シンプルな内容ながら、けっこう熱くなってしまうのである。

Patton vs Rommel



こちら、ログインではしょっちゅう紹介してきた、リアルマップ、リアルタイムのウォーシミュレーション。アイコンコマンドで簡単にプレイできるのだ。

The Chessmaster 2000



現在、全米コンピュータチェストーナメントのチャンピオンの座を守っている、最強のチェスソフト。歴史的名局なども数多く収録された。価値ある一本。

DeluxPaint



AMIGA用の大変に優れたグラフィックツール。AMIGAの性能をフルにひき出す、特に色が美しいツールなのだ。簡単なアニメーション機能もある。

DeluxVideo



AMIGA用のアニメーションツール。映画のタイムテーブルのように、シーンと音楽をプログラムして、長時間プレイができる。愉快な効果音も豊富。

DeluxMusic Construction Set



これまたAMIGA用の音楽ツール。16チャンネルのMIDI対応。楽譜のプリントアウトもOK。DELUXシリーズは、すべてデータ互換なのだ。

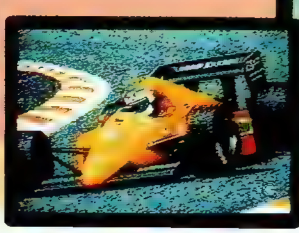
DeluxPrint



カード、カレンダー、包装紙、ステッカーなどなど、プリンタを使って紙製品を作るツール。娯楽ソフトのなかでは、最も実生活に役立つ、便利なものだ。

Ferrari Formula One









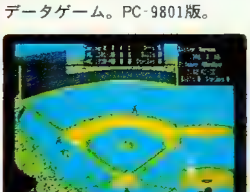


毎年ショップなどに配られるビデオ、"EA・TV"にあった最新作。フェラーリF1チームのドライバーとなって、マシンを調整し、1シーズンの試合に出場する。サウンドは本物のフェラーリのものをサンプリング。レースも実際の感覚に近い迫力ものだ。

ベースボール



アメリカ、メジャーリーグの名監督、アール・ウィーバーとプレイできる野球シミュレーション。実在する選手、バッターなら1人につき80項目のデータを800人分集めた、マニアックなデータゲーム。PC-9801版。

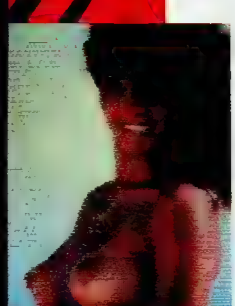




ワイセツ

パソコン通信の可能性を考える

[猥褻]①人前でみだらな行為をしたり隠すべき所をわざと出して見せたりのぞきこんだりして、いやらしい様子。「—行為・—罪」②その物が、それを見たり聞いたりする人に性的興味と興奮を感じさせる様子。「—な話：—感」
（出典：新明解国語辞典/三省堂）



〝ワイセツ〟っていうと、いかにもイヤラシそ〜なページだと思うでしょ。ところがどっこい、パソコン通信の可能性と刑法175条の関係を、まじめに考えたページなのだ。まぁがっかりせずに、ぜひとも読んでちょ！

以前、『パソコンでどこまで猥褻に迫れるか!?』と銘打った連載をしたことがある。多数の人に衝撃を与えたようで、読者はもちろんのこと、各方面からかなりの反響を呼んだ。

それから3年ちょっと過ぎたいま、またアダルトに挑戦しようと思うのである。今回のメディアはパソコン通信。そう、みんながわいわいと楽しんでいるあのパソコン通信だ。

前回は、CGで女の子のカラダを芸術的に、官能的に描いてみようというのが主旨だった。が、今度はパソコン通信で海外のネットワークにアクセスし、そのアダルト度をチェックするとともに、高度情報化時代の到来で完全に無力化してしまう刑法175条に、永遠の別れを告げようというものである。

で、その成果がまわりにある美女たちのなまめかしいヌード。なかなかキレイで芸術的だと思うが、どうかな？これじゃ物足りないという人もいるだろう。確かにキワドイものもあった。見るからにワイセツ、ヒワイ〜！　ていうのがね。でも、そんなの載せたらログインが発禁になるからカンベンしてくれ。ログインといえども、雑誌そのものはやはり規制対象なのだ。

ちなみに、アクセスしたのはアメリカのUBBSという州立大学のネットワーク。ここのコンピュータは、アスキーネットと同じコンピュータを使っているそうだ。

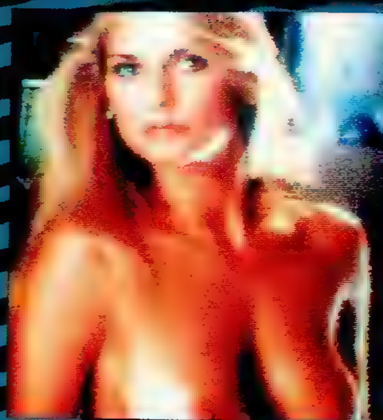
ワイセツ物に関しては、刑法175条でやたらうるさく規制しているが、パソコン通信の世界ではまったく関係ない。規制しようがないってものさ。と、言いながらも、そのへんの詳しいことをアスキーの顧問弁護士に聞いてみた。

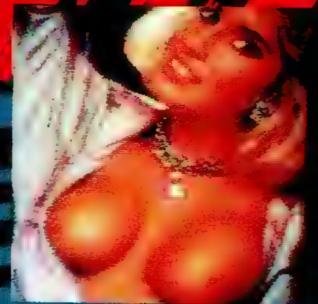
「アメリカのネットワークとアクセスして取り入れた画像というのが、どの程度のものかわかりませんが（残念ながら実際にお見せできなかったのだ）、刑法175条の〝猥褻〟の概念にあたる可能性はありますね」

それが、電話回線を通してデータとして入ってきたとしても、〝猥褻〟の対象になるのだろうか。

「データの場合は難しいですね。ディスクなどは〝文書〟として解釈されてま









すし、判例もありますが、このような猥褻罪の場合において、転送されているデータを〝文書〟として解釈するのはちょっと無理でしょう」

ふむ。ここでいうデータの場合は、たとえ内容がワイセツでも、刑法のいう〝猥褻文書〟の概念にはあたらないらしい。つまり、データは無形の情報であり、有形物を処置の対象としている刑法では規制できないということだ。

「ただし、関税定率法でひっかかる恐れはありますね。関税定率法に風俗を害すべき書籍図画等の輸入をしてはいけないというのがあるので、没収されるかもしれません。けれどデータを没収するといってもねえ……」

そりゃそうだ。データを没収するってどういうことなのだ？　だいいちワイセツなデータを輸入(?)したという証明さえ難しいはず。

「個人的に楽しむ分には、刑法上何の処罰の対象にもなりません。ですから、この場合ユーザーが罰せられるということはないでしょう」

やったね！　大いにアクセスしちゃうぞ。あと気になるのは電話代だけさ。しかし、結果的に同じモノを楽しむとしても文書だと処罰されて、転送されているデータとなると処罰されないというのもヘンな話だ。刑法が制定されたころは、まさかパソコンというメディアが登場してくること、そしてそれが通信手段を持ち、さらにこれほどグラフィックにおいて、表現豊かに進歩するとは思っていなかったのだろう。

型にはまった考え方をする刑法が、無限の可能性を秘めたパソコンの世界を理解するには、一糸まとわぬ女性の裸身の美しさを理解するのと同様、無限の時間が必要なのかもしれない。









Login Presents

新春特別企画

Including Super Softwares

日本一とは何か？

揺れ動く地球社会。その中の日本。大きなウエイトを占めている。重要な位置にある日本に生きる日本人は、これから何を考え、何をすればいいのか？ そうだ！ 日本における日本一を決めて、明日への指針としよう！　新春特別プログラム企画、〝日本一とは何か？〟。

星の数ほど、日本一!!

東京をはじめ、全国の地価は鯉が滝をのぼるいきおいで上昇し続けている。では、日本一土地が高い所はどこか？ 東京の銀座？　新宿？　いやちがう。正解は富士山の頂上である。

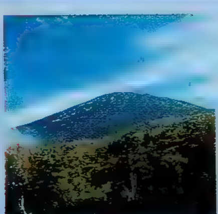
では、次の設問だ。日本一広い島はどこか？　兵庫県の淡路島？　ちがう。あっわかった本州だ。ちがう。正解は広島である。

おっと！　こんな、堺すすむの〝なんでかフラメンコ〟のような言い回しをしている場合ではない。このページは、日本一は何かを探るページなのだ。

キミは今まで、一番になったことはあるか？　運動会のかけっこ、期末テストの成績、学園祭のものまね演芸大会、餃子の王将チェーンでの10人前早食い……。なんでもいい。なんでもいいから一番を取ったことのあるキミは幸せだ。本当に幸せだ。私なんぞは、編集部のアルバイト様にバカにされ、金がないのでタクシーに乗れないので2時間半かかって歩いて家まで帰って、帰りに福神漬買って、それで冷や飯食って、缶ビール飲んで、お笑いマンガ道場のビデオを見ながら、朝まで意識不明に陥って、なんていう生活を強いられている日本一の無責任男なんです

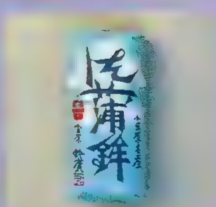
▼ENTRY LIST

❶ 富士山



富士は日本一の山、という唄の文句じゃないけれど、日本といえば、芸者、スキヤキ、円高、秋葉原、そして富士山だ。日本一の最優力候補といえるだろう。

❷ 小田原かまぼこ



板の上にペットリと盛られたその姿は、味わう者に近代通勤快走電動客車の花形、JRモハ一〇一系の車両構造を思いおこさせるという意味で、日本一なのである。

❸ 揚げたこ



タコ焼きの素材を活かし、串だんご状に、アレンジし、油で揚げた我が国特有のスナック。東名高速の海老名サービスエリア他で発売されている。特徴は、うまさ。

❹ 赤福(伊勢)



ご存じ、伊勢の名物のひとつとして誉れも高い菓子だ。独特なヘラ（パッケージに付属）で、えぐりとって食する。知名度は、食料品関連みやげ物ではピカイチだ。

❺ 聚楽よ〜ん

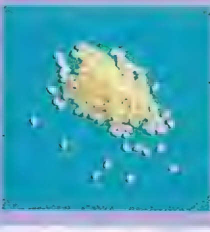


仲居さんもチップをあげれば明かるいし、遊びきれないし、世界のショーはあるし、マリリン・モンローっぽい人がCMに出てるし、結構ずくめじゃあごさんせんか。

おしくも選にもれた日本一たち

鎌倉の大仏様(当初エントリーされていたが、写真が手に入らなかった)。カッパ(日本を代表する人気妖怪だが、どうにも写真が手に入らなかった)。万里の長城(日本一だと思ってたのに、中国のものだと判明したため)。オオサンショウウオ(のろまだから)。首都高速道路(高いわ込んでるわ狭いわで頭に血が上っちゃって話にならんから)。

⑭ ササニシキ(米)



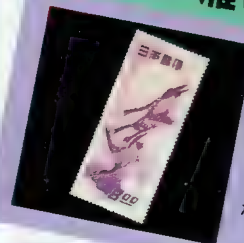
日本の主食はお米だ。奥さん米屋です！ ササニシキいかがですか？ おいしいですよ。へい、毎度おおきに。自主流通米のカール・ルイス、それがササニシキ。

⑬ ログイン(雑誌)



日本を代表するパーソナルコンピュータ情報誌（とかなんとかいっちゃって）。常に3歩先のお笑いを求めて戦う、日本一ためになる大衆向け娯楽専門誌よ～ん。

⑫ 月に雁(切手)



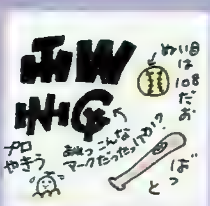
昭和24年に発売された、我が国で3番目に大きな切手。3番目で額面も8円と安いがちょっとばかりカリがあったので、特別にエントリーとあいなったわけだ。

⑮ 軍手



軍手は便利である。左右の区別はあるようでないし、比較的安価だし。手にはめると、あまり手が汚れないとか、寒くないとか、その辺が、どうも日本一である。

⑯ プロ野球



日本の国技はすもうだが、やはり人気の点では、プロ野球だな。もし、日本でプロ野球がなくなったらゾッとするので、特にエントリーしてみたんだけどね。

から。あ、オレも日本一だったんだ。

どうせ一度の人生だ。派手なことパーッとやって、何かしらの日本一をつかみ取ってみよう。では、どんな日本一をつかめばいいのでしょう？　ムギュ。だって、この世の中、この日本、右を向いても左を見ても、ちょっと右斜め前方を見ても、おまけに股の間から後ろを見ようとして股ぐらに首を突っ込んだら、でんぐり返っちゃってそれからふと空を見上げたらそこにも、日本一はごろごろ転がっている。

もうちょっと具体的にいえば、たとえば観光地に行けば、おみやげ物のキャッチフレーズは必ず、〝日本一のなんとか！〟。あるいは、観光協会のおとっつあんにいわせれば、〝ウチの○○は日本一です〟。いたるところに、日本一は存在するもようだ。

日本一の大衆演芸お色気雑誌を目標とするログインとしては、その氾濫する日本一現象に終止符を打って、安心して日本一といえる、真の日本一を決定したいと常々考えていた。で、今月号は新年号だし、お正月でめでたいし、和尚さんが２人歩いててその後ろにガンジーさんも２人歩いてて、おしょうがツーのガンジーツーということもあって、特別に抽出した日本一たちにトーナメントで争っていただき、最終的に勝ち残った日本一を日本一に決定させていただこうかと考えている。

それだけじゃあバカなので、日本一にまつわる小プログラムを同時掲載し、ギリギリの線でコンピュータ情報誌としての面目を保とうともしています。

日本一とは何か？　思うぞんぶん、お楽しみください。

⑪ X68000



日本中をアッといわせた16ビットホームワークステーション。タテ型のフォルムもユニーク。ニューライフを創造する新時代の日本一パソコンなのであります。

⑩ PC-88VA



超人気パソコンPC-8801シリーズの兄キ分として登場した16ビットマシン。ホビー用にも優れた性能を発揮する一流ブランドの日本一マシンと呼べるだろう。

⑨ 瀬戸風味(ふりかけ)



アツアツのごはんにかけるだけで、貧相な食卓が豊かなディナーに。とにかく、おいしいふりかけなので、一度お試しください。これが日本一だ、というお味。

⑥ 東名高速道路



長さは、東北、中国、北陸に次ぐ4番目だが、開通年度も昭和40年7月の名神高速道路に劣っている。しかし、なぜかしら日本一っぽいので、エントリーされた。

⑦ 東京タワー



日本一の高さを誇るテレビ塔として有名である。世界各地からの観光客で賑わう展望台からの眺めは絶景。「オー、ワンダフル、トレビアン」の歓声が絶えない。

⑧ 国際見本市会場



とりわけ、日本一[illegible]という要素はないのだが『国際』という語感と『見本市』の音が非常に近いため、この際だからと選ばれてしまったのであった。

次ページからは、そのトーナメント戦なのである

ROUND 1

赤福(伊勢) VS 東京タワー

いきなり、好取り組み。この決戦の見どころは、赤福の燃えるような情熱の赤と、東京タワーのメロウなアーバンレッドの争いだ。赤福は、東京タワーを訪れる人の体内にも侵入できるし、小柄だし、値段も安くて、おいしいので、赤福絶対有利と思われたが、足元にあったテレビ東京が新社屋に移ったことと、333メートルなのでフィーバーしてしまい、



東京タワー の勝ち

ROUND 4

ログイン(雑誌)VS聚楽よ〜ん



ログインも確かに娯楽性は高いと、勝手に自分たちでは思い込んでいるが、温泉！ 世界のショー（ジュラク・ド・パリ）！ ピアノバーのセミヌードショー！ という三段蹴りが、ログインの急所たる〝インフォメーション〟、〝ログタット通信〟に炸裂。あわれログインは、白いマットのジャングルに沈んだのであった。これもすべて、担当の川村の責任だ、バカ。

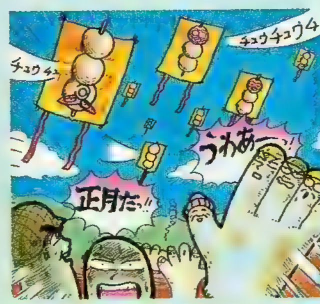
聚楽よ〜ん の勝ち



ROUND 5

揚げたこ VS 軍手

揚げたこの、何串でも食べられる不思議なうまさと、ひと束300円の軍手の安さ。軍手の繰り出す軍てー(注：軍隊のシャレ)は、揚げたこの逆立ち攻撃による、凧あげお正月大作戦の術中にはまり、思わず全員正月休暇をとってしまった。ひとり残された軍手軍の将軍は酒におぼれる日々を送った。その酒の肴は、何を隠そう揚げたこであったそうな。うまい、と彼はつぶやき、敗北を再確認したとのこと。



揚げたこ の勝ち

ROUND 2

ササニシキVS瀬戸風味(ふりかけ)



これこそ、歴史に残る名勝負だ。一種の師弟対決、そう、馬場と輪島の金網デスマッチだ。お腹がいっぱいでも、ごはんを出されて、ふりかけがあったら、ついつい食べちゃう。だから、ふりかけの勝ちかと思えば、いやあくまで認識としては食べたのは〝ごはん〟ということなんだから、たまらない。しかし、終始受けに回ったササニシキに警告が与えられて、

瀬戸風味 の勝ち

ROUND 3

PC 88VA VS X 68000

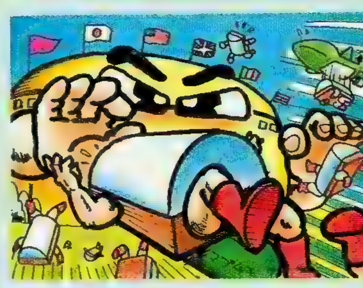
両者とも今の日本を代表する高性能パソコンなので、ケンカより話し合いでケリをつけようということになり、すったもんだのすえ、PXAVC5984000という子供が生まれた。両者何をやったのかは知らないが、やるときゃやるなあと関係者はホッと胸をなで下ろした。

PXAVC5984000 の乱入

ROUND 6

小田原かまぼこVS国際見本市会場

これはもう、戦う前から結果が見えていた。国際見本市会場の、圧倒的勝利であった。かまぼこの板を持ち出してのチョーク攻撃にもめげず、逆に板を取り上げて、水中モーターをつけてモーターボートだよー、また、その上にゲルマラジオを組んで電子工作入門だい、と華麗な妙技をあやつり、人々を感動させた。その栄誉を称えて、ログインでは、見本市日本一ゲームを製作、掲載したので遊んでネ。



国際見本市会場 の勝ち

おしくも選にもれた日本一たち

富士急ハイランド(世界最長のジェットコースターを擁し、冬場はスケートリンクもオープン。なかなか楽しめる場所なのだが、東京ディズニーランドもいいからなあ……)。ふろしき(便利だから日本一という声もあがっていたのだが、やっぱ、でもかばんのほうがちょっと便利かなとも思い、今回はパス。次回は登場することだろう)。

ROUND 7

プロ野球 VS 富士山

プロ野球は日本にとって大切だ。が、それ以上に富士山も大切だ。なぜなら、もし富士山がなくなってしまうと、太平洋航路の飛行機が日本の目標を失ってしまい、誤って中国へ飛んでっちゃうと困っちゃうから、やっぱりわたしのそばに居てほしいの。お願いよで、



富士山 の勝ち

ROUND 8

東名高速道路 VS 月に雁(切手)

日本の主要幹線道路対ちっちゃな紙片の戦い。月に雁のはり手、パシンパシン。東名のスピーディーな身のこなし、ヒュンヒューン！ 海老名サービスエリアからの揚げたこの応援もあり、月に雁は封筒に貼られて投函されたのである。でも8円だから、怒られちゃった。

東名高速道路 の勝ち

中間発表

これで、1回戦は何事もなく終了。2回戦では、PXAVC5984000VS聚楽よ〜んが期待できそうだ。世界初の伝統の一戦といっても過言ではなかろう。また、国際見本市会場の勝利を記念してのゲーム、『NIHONICHI ATTACK』もぜひ試してみてほしい。実は、この企画は、プログラム企画だったのですよ、本当はね。信じてね。



日本一サンプルゲーム その1

NIHONICHI ATTACK

お待ちかねの、プログラムのコーナーだ。みんなで入力して、コンピュニュケーションしよう！ その1はなんと『NIHONICHI ATTACK』。日本一になるためにのエキサイティング・テニスゲームだ。これに勝てば日本一だぞ。



プログラムは標準BASIC。たいていのマシンで動作するはず。実行は、RUN RETURN としよう。わあ、動いた動いた。

操作するキーは、テンキーの"2"と"8"。2でパドルを上に、8でパドルを下に動かす。画面右のパドルがキミのだ。さて、それで、射出された玉をたびたひたすら打ち返す。それだけ。キミの忍耐と動体視力で、必ず日本一を手に入れてね。

```
100 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:LOCATE 0,17:GOSUB
290:W=100
110 LF$=CHR$(29)+CHR$(31):R$=" "+LF$+"I"+LF$+
"I"+LF$+"I"+LF$+" "
120 X=20:Y=7:DX=1:DY=1:U=7
130 IF X<2 THEN DX=-DX
140 IF X=37 THEN IF ABS(Y-U)>2 THEN 270 ELSE
DX=-DX:C=C+1:IF C=5 THEN 230
150 IF Y<3 OR Y>15 THEN DY=-DY
160 A$=INKEY$:U=U+(A$="8")-(A$="2")
170 IF U<2 THEN U=2 ELSE IF U>15 THEN U=15
180 LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X+DX:Y=Y+DY:LOCATE
 X,Y:PRINT "*"
190 LOCATE 0,Y-2:PRINT R$
200 LOCATE 37,U-2:PRINT " ";LF$;"I";LF$;"I";L
F$;"I";LF$;" "
210 FOR W0=0 TO W:NEXT
220 GOTO 130
230 C=0:HC=HC+1:LOCATE 13-HC,23-HC:PRINT" ";
240 IF HC<5 THEN 150
250 LOCATE 12,7:PRINT"COMPLETED!"
260 GOTO 360
270 LOCATE 12,7:PRINT"GAME OVER"
280 GOTO 430
290 PRINT"  M    M
300 PRINT"  MM   MM
310 PRINT"  M M  M M
320 PRINT"  M  M M  M
330 PRINT"  M   MM   M
340 PRINT"  M    M    M  I H O N I C H I";
350 RETURN
360 LOCATE 0,17
370 PRINT"  N    N
380 PRINT"  NN   N
390 PRINT"  N N  N
400 PRINT"  N  N N
410 PRINT"  N   NN
420 PRINT"  N    N";
430 LOCATE 0,0:IF INKEY$<>"" THEN 280 ELSE EN
D
```

おしくも選にもれた日本一たち

サンシャイン60(富士急ハイランドのムーンサルトスクランブルに乗ったときの話。ジェットコースターでは日本一高いスタート地点まで上りつめる間に、高知県からの修学旅行の高校生たちが、「ウォーたけえ、サンシャイン60みてえだ」と言っていたのを聞いて、ああサンシャイン60もそんなものなのかと思ってしまったから失格)。



ROUND 13
東京タワーvs聚楽よ〜ん



準決勝の１回戦。さすがにここまで勝ち残ってきた日本一だけあって、がっぷり四つの対戦だ。関東の電波塔東京タワーと、宿泊施設の伊豆の踊り子聚楽よ〜ん。戦う前は、誰もが東京タワーの勝利を信じて疑わなかったが、意外や意外、幸運の女神は……聚楽に微笑みかけたのである。その理由は！　なぜなら聚楽は食べられないので、東京タワーの懐の中に入れない。これは誰もが納得する理由だ。

聚楽よ〜ん の勝ち

ROUND 9
東京タワーvs瀬戸風味（ふりかけ）

西の赤福に勝った東京タワーに、東のササニシキを下した瀬戸風味。奇しくも再び、東か西か、また、食品か建造物かを決める戦いとなった。そんなある日、東京タワーのペンキ塗りかえ作業員Ｓさん（45歳）は、東京タワー第一展望台の上で弁当を広げた。そこにはナント、瀬戸風味が！　連続して東京タワーは、食品の瀬戸風味を飲みくだして勝利を収めた。



東京タワー の勝ち

ROUND 10
PXAVC5984000 vs 聚楽よ〜ん

これもなかなかの好勝負と思いきや、やっぱりよく考えてみると、PXAVC5984000っていうのがわけわかんないやということになり、予想外の進展で聚楽よ〜んの勝利という結論に達した。やっぱり、価格・性能・使いやすさなど、すべての面でバランスのとれたゲーム・ホモサピエンスのためのマシンは、まだこの世にはないんだな……そんなサッドなフィーリングになるトゥディこの頃である。



聚楽よ〜ん の勝ち

ROUND 11
揚げたこ vs 国際見本市会場

国際見本市会場をネタにしたプログラムは、もうすんだ。よって、揚げたこの勝ちだ！それに、揚げたこはいつもおいしいけれども、国際見本市会場で催されるイベントは、いつも必ず面白いとは限らないので、その点からしても揚げたこの安定性は評価される。

揚げたこ の勝ち

ROUND 12
富士山vs東名高速道路

親しい友人同士の準々決勝。いつも親戚付き合いをしているのに、運命というものは冷酷なものである。して、その勝敗は!?　富士山の勝ちなのである。なぜか？　なぜか笑介？そ、それは、東名高速の、富士山をう回して東西に走る日和見的態度が審査員の感情を逆なでしたからである。ん？　このコーナーに審査員などいたっけか？　ま、いいよな。



富士山 の勝ち

FINAL
富士山 vs 聚楽よ〜ん

ファイナルマッチ、決勝戦だ。大きい富士山に聚楽よ〜んはどう攻撃を加えるのか？　聚楽は、切り札“マリリン・モンローのそっくりさん”を出してきた。たじろぐ富士山。あーっ。富士山、危うし！　しかし、ここでヤジが飛んだ。「マリリン・モンローは外人だ」。日本一を決めるのに、外国人の助っ人は適さない！それから、富士山の反撃が始まる。フジ三太郎、藤山寛美、藤子不二雄、富士急ハイランド……見事な連続パンチの末、勝負あり!!

標高3,776mの



おしくも選にもれた日本一たち

西武ライオンズ（スタッフ間の球団びいきクライシスに巻き込まれて、おしくも選からもれてしまったのだ）。コシヒカリ（ササニシキがエントリーされてて、なぜコシヒカリが出ていないのか!?　それは、別に、特に意味はない）。NTT（株も高いは、優良企業だわで、日本一っぽいのだけれど、マークが妙だからってんで、落ちたのだ）。

ROUND 14

富士山vs揚げたこ

いよいよ面白くなってきた。準決勝第2戦だ。優勝候補の富士山と金星の揚げたこ。しかし、勝負はあっさりついてしまった。一富士二鷹三ナスビ、チョー四ピル、五久美ちゃん、ロックンロール、七番中畑、タコの八ちゃんと、やっとタコが出る。さすがに富士山は強い。

富士山の勝ち

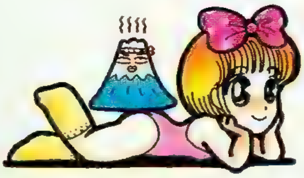
ROUND15



富士山の優勝

まとめ

各地に○○富士があるように、富士山はやはり、昔から広く深く親しまれている。日本一、しかりだ。が、日本一という概念は、自分で決めることではなく、周りの人、他人が認めて成立する。権威づけというものは、周りに対する説得力の大きさで、自然に行なわれるのだ。素直に自然に自分が出せれば、日本一になれるかもしれない。



日本一 サンプルゲーム その2

HAPPY BONANZA

続いて日本一プログラムだ。今度のは、またすごい!『HAPPY BONANZA』だ。何でもベスト1決定アクション・シューティングゲームは、もうすっかりおなじみの標準BASIC。入力したならば、

RUN RETURN

ですよ、やはり奥さん。



最初に、入力待ちとなる。そうしたらキーボードから、何か文字を入力しよう。PANTSとかPOOPOOとか、キミの好きな人の名前でも何でも可! 20コまできるぞ。ゲームのスタートは、文字入力待ちのところでただリターンキーのみを押せばよい。左右は〝4〟と〝6〟、射撃はスペースキー。Let's Shoot!

```
100 WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:DIM N$(20),F(20),D
(20),X(3):W=100
110 FOR I=1 TO 20
120 INPUT "Name:";A$:N$(I)=" "+A$+" "
130 IF LEN(A$)>10 THEN PRINT"String too long!
":GOTO 120
140 IF A$<>"" THEN NEXT
150 CLS
160 NMAX=I-1:F(I)=-1:X=18
170 FOR I=0 TO 2
180 IF D(I)=0 THEN R=RND*(NMAX-1)+1:IF F(R) T
HEN 180 ELSE D(I)=R:X(I)=0-(I=1)*27
190 LOCATE X(I),I
200 X(I)=X(I)+(I=1)-(I<>1)
210 IF X(I)<0 OR X(I)>27 THEN D(I)=0:PRINT"
           "; ELSE PRINT N$(D(I));
220 NEXT
230 I$=INKEY$
240 X=X+(I$="4")-(I$="6")
250 IF X>36 THEN X=36 ELSE IF X<0 THEN X=0
260 IF TF THEN LOCATE TX,Y:PRINT" ";:TY=TY-1:
Y=TY/3:LOCATE TX,Y:PRINT"¦";:IF Y<3 THEN GOSU
B 300
270 LOCATE X,22:PRINT" x^x ";
280 IF I$=" " AND TF=0 THEN TF=1:TX=X+2:TY=21
*3
290 GOTO 170
300 IF TX<=X(Y) OR TX>=X(Y)+LEN(N$(D(Y)))-1 T
HEN IF Y=0 THEN TF=0:RETURN ELSE RETURN
310 SC=SC+1:F(D(Y))=-1:FOR I=1 TO 5 :LOCATE X
(Y),Y:PRINT N$(D(Y));:GOSUB 380:LOCATE X(Y),Y
:PRINT"            ";:GOSUB 380:NEXT
320 FOR I=0 TO 2:IF D(I)=D(Y) THEN D(I)=0
330 NEXT
340 IF SC<NMAX-1 THEN TF=0:RETURN
350 FOR I=1 TO NMAX:IF F(I) THEN NEXT
360 CLS:LOCATE 12,7:PRINT N$(I);" won!!"
370 END
380 FOR W1=0 TO W:NEXT:RETURN
390 GOTO 170
```

おしくも選にもれた日本一たち

阿蘇山（世界一のカルデラ火山として当然エントリーを期待されていた。本人も「出たいのはヤマヤマ」と山らしい談話を述べているが、お互いにサン付けで名前を呼び合う礼儀正しい日本の山社会。戦いよりも話し合いで、富士山のエントリーを決めたとのこと。「ヤマしいことは、なにもありません」と富士山はにこやかに語った）。

特集3　最先端科学技術を遊んで世界に平和を!

国際科学技術



娯楽年間

WORLD
ADVANCED
SCI-TECH
ENTERTAINMENT
DUODECIMAL
[1988-1999]

科学技術の進歩はスサマジイ。超伝導、超々LSI、核隔合、宇宙開発、人工知能などミクロからマクロまであらゆる事柄が明日現実のものとなる可能性を秘めている。そしてこれらの科学技術は、結構マジメに利用されようとしているのだ。しかしこれではイケナイ。科学技術はもっと遊ばれなければならない。遊びを第1と考えることで大量殺人兵器、ひいては戦争もなくなり、明かるい21世紀が迎えられるのである。というわけでログインは世界平和をめざし、とーとつではあるが1988年から1999年までの12年間を国際科学技術娯楽年間(WASTED 1988-1999)と制定するものである。

F.kojima



WASTED初代事務局長：小島文隆
とまあ、そういうわけで、今後のログインでは科学技術を遊ぶ企画をどしどし取り上げていくのだ!!

はなはだ勝手だが国際科学技術娯楽年間だ



科学技術がいくら進歩したといっても、そのうち娯楽に使われる技術はほんの一握りだし、その一握りの技術にしても娯楽のために開発された技術はほとんどないのだ。これはどういうことだろうか。娯楽というのはそんなに軽んじられても仕方ないものなのか。クソー、もう怒った。センスのないお兄ちゃんのお古はもうイヤだ。娯楽のための科学技術、そんなものがあってもいい。あってあたりまえだ。

国際科学技術娯楽年間とはなにか

もうわかってもらえたことと思うが、ログインが制定したこの国際科学技術娯楽年間(WASTED 1988-1999)は、よーするに、ログインの読者たるもの、うすボンヤリと科学技術の進歩を眺めているだけではイカン、その進歩した科学技術を積極的に遊びに取り入れ、残念ながら手の届かない科学技術に関しては、その遊び方を考え、そして全世界の平和にコーケンしていこうではないか、という自画自賛だが立派な趣旨の企画なのである。あえてホソク説明するとすれば、科学技術で遊ぶことがなぜ全世界の平和につながるのかということであろう。科学技術は現在とかく軍事目的に利用されがちだ。これはそーゆー用途に使おうと考えているから結果としてそーなっているわけで、ログイン読者を先頭に、とにかく科学技術は遊びのためにあると考え、行動し、いつのまにか世の中の気分というものを変えてしまえば、科学技術を応用した大量殺人兵器やらの誕生にある程度の抑止力を発揮することができるはずなのである。それは、最初はわずか20万人たらずの抑止力かもしれない。しかし、千里の道も1歩から人生はワンツーパンチなのである。3歩すすんで2歩さがるのである。

もちろん、ログインのこの運動だけで世界に平和が訪れるとは考えてない。しかし、平和のためになる、人類のためになる運動であるならば、やらないより、やったほうがいいに決まっているのだ。うーむ、あらためて感じてしまうが、これはめっちゃんこものすごい企画だ。過去、これだけの大企画をブチ上げた雑誌があっただろーか?ログインの知るかぎりにおいて、ちょっと他に類を見ないと思うのだ。

というわけで、どーゆー活動をしていくのかというと、最先端科学者に対する娯楽技術の研究開発の要請、娯楽以外を目的とした技術(医療、土木など)の娯楽への応用研究、新しい娯楽システムを発展させるためのあらゆることをしていくつもりなのだ。

具体的な活動第1弾その1として、次ページから本誌オールザットウルトラ科学の作者鹿野司氏の手による〝ハイテク・アミューズメント長期予報〟というレポートを提出することにしよう。これは国際科学技術娯楽年間の12年間くらいのアミューズメント関連の科学技術の進歩を予測したものだ。**そうか、あとちょっとでコンナことやアンナこともできるぞ、という娯楽ゴコロを刺激する内容がいっぱいだ。**

このレポートの次は、活動第1弾その2として〝近未来コンセプトソフト〟を大公開する。車の世界に未来を模索するコンセプトカーがあるようにアミューズメントの世界にもコンセプトソフトが必要なのである。商売として成り立たないとか、データの量が膨大でとても今のハードじゃ無理だとかの、無粋な感情は抜きにして、本当にやりたいゲームはどんなものなのか、あるいは本当に作りたいゲームは、ということをいろいろな人達と考えてみた。はっきしいって、このページを読まないと時代遅れになってしまうくらいの内容なのだ。

そして活動第1弾の最後には、国際科学技術娯楽年間を運営するスタッフによる今後の娯楽を考える座談会だ。いつものログインと同様に、ついうっかりとスルドイことを言ったりしてるので、目を皿のようにして読んでくれ。

とりあえず今月のところはこんな具合だが、ログイン、およびファミコン通信誌上では活動の報告や、各種レポートの作成、提案などの活動を行なっていく。協賛してくれるところがあれば他の雑誌やアイデアでも活動する予定だ。

これから12年にわたる国際科学技術娯楽年間の活動が、なんらかのいい結果を生みだすことができるかどうかは、結局のところ人々が娯楽を愛しているかどうかにかかっている。楽しい明日を生きられるように、バンバンこの活動に参加してほしい。

常任理事

国際科学技術娯楽年間の活動は小島文隆(本誌編集長)を事務局長とする事務局によって運営される。その中心となる常任理事の挨拶を紹介しよう。

■金井哲夫



スポーツをすると、肉体も心も健全になるとよく言われている。実際、スポーツは体にいいし、競技をとおして紳士的精神も養えるし、友だちもできる。コンピュータゲームも、そんなふうに発展してほしいと思うのだ。世界をネットワークで結んだゲームができて、それをとおして世界中のみんなが仲良くなれたら、どんなにステキだろうか。オリンピックは国対抗で、しかも政治色が強くなっちゃって、どーもうまくないが、ネットワークゲームなら、もっと多くのしかも一般の人たちが気軽に参加できていいんじゃないかな。そーゆー未来を夢見てます。

■河野真太郎



ログインは、オモシロいと思ったことを自ら楽しみながら、読者と一緒に遊んでいけたらなーと考えてきた。人間とゆーものはゼータクな生き物で、次から次へと新しいオモシロさを求めてしまう。そこでログインは、オモシロさの輪を広げるためには、日進月歩の技術革新を行なうハードウエアメーカーと、斬新なアイデアで新しいゲームを作り出すソフトハウス、そしてそれらで遊ぶユーザーが、もっとオモシロいことがしたーいとゆー共通の目的を持たなければならないと考えた。「ビジネスパソコンをゲームに使うのではなく、ゲームパソコンでビジネスを」、「高級言語でゲームを開発するのではなく、ゲーム専用の高級言語を」、「ビジネスのあい間にゲームではなく、ゲームに疲れたらビジネスを」。こーゆー気持ちでハードを作り、ソフトを作り、パソコンを使っていきたい。

■ガスコン金矢

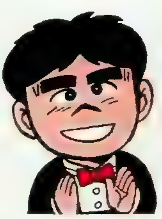


私が初めてコンピュータと出合ったのは、今から4年ほど前のことです。PC-8001mkIIと呼ばれていたそのコンピュータは、グラフィック画面で4色しか使えないし、PSGさえも搭載していない代物でしたが、当時の私には新鮮な驚きに満ちたものでした。

その後、コンピュータはメキメキと実力を増し、同時に65,536色も使えたり、FM音源を搭載したマシンが登場するに至ったことは、皆様、ご衆知の事実です。

1988年、この末広がりのよき年に、国際科学技術娯楽年間が設立されたことは、大変喜ばしいことです。人生楽ありゃ、苦もあるさーと申しますが、できれば、楽しく暮らしてゆきたいもの。これからの人生を、コンピュータをよき伴侶として、末長く幸せに暮らしていきたいものです。はなはだ、カンタンではございますが、これをもちまして理事就任の挨拶に替えさせて戴きます。

■水野しんじ



ヘラヘラしたり、ホレホレしたり、ロレロレしたり、いつもそんなことばっかしやっていたいから、やっぱし世界は平和であってくれなくちゃコマるのだ。一生懸命働いたり、ガバガバ勉強したりするのももちろん大事だけど、ヘレヘレやロレロレも、私は好きだからいいと感じる。だから、〝国際科学技術娯楽年間〟という壮大な理想に、私も、いっちょう賭けてみようかとゆー気持ちがいっぱいするのだ。20世紀が、今まさに終わらんとしているけど、21世紀はどんなんかなー、なんちゃって。毎年がよい年だといいよね。

■伊藤ガビン



娯楽ってやつは楽しい。私は気持ちいいことの次に楽しいことが好きなので、娯楽が大手をふって町中を歩けるようになる国際科学技術娯楽年間のコンセプトはエライ。ということなので、私は力をかすことにヤブサカでないが、できるならたくさんの人に協力してほしい気もする。

参加する方法

ではこの国際科学技術娯楽年間の活動に「わたしも参加したい」という場合はどーしたらいいのかというと、とりあえず科学技術を遊ぶ手段を考えてみよう。たとえばウォークマンは音楽を聞くために存在するようだが、他の遊び方はないのかとか、CD-ROMが登場した際、コンピュータゲームはどう変化するべきかとか、とにかく限りなく考えられるはずだ。こーゆーことを全人類が考えて実現していけば、未来は必ずや楽しいものとなるはずなのだ。

で、何かひらめいたらどーするのか。その場合は、どんなつまらないことでもいい。国際科学技術娯楽年間の事務局となっているログイン編集部までしらせてくれ。事務局では、キミのひらめきをじっくりと評価し、国際科学技術娯楽年間の広報誌である月刊ログインもしくはファミコン通信その他、機会があればログイン編集部の発行する書籍、雑誌で公表させてもらうぞ。どんどん応募してほしい。

あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー
ログイン編集部
WASTED 1988-1999

◯特集3　国際科学技術娯楽年間◯

ログイン編集部の
ハイテク・アミューズメント長期予報

文/鹿野司(サイエンス・ライター)

というわけで、国際科学技術娯楽年間の
活動第一弾として、サイエンス・ライター鹿野司センセイの
"今後10年間のアミューズメントテクノロジーの発達に関する大予測レポート"を
提出することにしよう。どうやら未来は
明かるい刺激に満ちているらしいですぞ。みんなで娯楽シーンを、
ドーンともりあげていこう!

さあさはじまる大予言 楽しい未来が待っている

お正月っていうと、どうしてもこれをしなけりゃ始まらないってことがあるよね。様式美というか、日本の心というか。たとえば、おとそを飲んだり、初詣でをしたり、染之助・染太郎を見たりっていう例のアレだ。

そういう様式美モノのひとつに、バラ色の未来ってのがある。ほら、新聞なんかで、「科学特別版・これからの科学・技術」なんてのが必ず入っているでしょ。と、いうことはだ。ヤハリこのお正月特集でも、何かそういうことをセネバってことになるな。

ワンダリング・オラクル・オブ・モロンか、はたまた福田有宵先生か。初夢企画、ログインの描く、パソコンまわりの10年後の大予言ってわけ。

ううむ、こうして福田先生の写真を見つめていると、ぼくにも何か予言ができそうな気がする。おお、さっそく何か見えてきたぞ。おお、あれは……。



⬆早く発売になってほしいBトロンマシン。手のサイズにあわせてキーボードが選べる。

10年前を振りかえると 10年先が見えてくるのだ

10年前のコンピュータを考えてみると、なんと当時はまだ、NECのPCシリーズのネアンデルタール人にあたる、PC-8001さえ登場していなかったころなんだよね。

このころは、マイコンは8ビットのワンボードタイプ。ディスプレイは、カラーもグラフィックも使えず、メインメモリは64キロしかないのに、はじめからフル実装されていることはないってのが普通だった。16キロの拡張メモリを買うのに悩んでたんだから、今の1メガ2メガは当たり前なんて時代は、想像もつかなかったなあ。ディスクドライブも、アップル用が、容量132キロバイトのものが1台で35万円くらいしたしね。

それが、現在はビジネス機の主力機種は16ビットで、32ビットのものもポチポチ出始めているし、ゲームマシンでさえ、16ビットに移り変わりつつあるご時勢だ。

10年という時間は、コンピュータの世界をこれだけ変えてしまったわけだ。と、いうことはさらに10年たつと、今のコンピュータは、ばかばかしいほど機能に乏しくて、値段も信じられない

くらい高いって感じになるんだろうね。

PC-9801でさえ、まだ5年しかたってないことを考えると、10年後のビジネス主力機は、32ビット機から、64ビット機になっているかもしれない。

それも、今ある32ビット機っていうのは、10年後には北京原人クラスにすぎないだろう。32ビット機は、本当の実力を発揮すれば、VAXとかメインフレームに負けない性能がだせるようになるはずだ。まして、64ビット機なんて、いったいどんな力をもっているのか、思わず気が遠くなっちゃいそうだ。



⬆ホールバーニング素子が実用化されれば、アメリカの国会図書館データが1チップに。

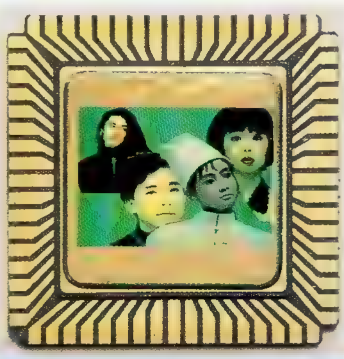
ゲーセンも進化するとゲームシアターになる!

ゲームマシンだって、X68000よりも高度なものが、ファミコンなみの値段で手にはいるようになる。つまり、少なくとも今のゲーセン程度のゲームは、ご家庭で楽しめるってわけだ。

そうなると、ゲーセンではいったいどんなゲームが楽しめるようになるのだろうか。

そのひとつのカタチというのは、体感システムの充実だろうね。いくら10年後だって、SEGAの『アフターバーナー』みたいな機械を、家庭におくようになるとは思えない。やっぱり、ああいう大仕掛けのシステムは、ゲーセンでしか楽しめないと思う。

ただし、『アフターバーナー』程度のシステムではたかがしれている。普通のパソコンでさえ、今のメインフレームくらいの性能が出せるんだから、ゲーセン用のシステムなら、今でいう、ちょっとしたスーパーコンピュータなみの能力のコンピュータを使って、もっとすごいことができるだろう。



⬆ミュージシャンもROMでアルバムを出す。

たとえば、科学万博で富士通館がやった、立体オムニマックスCG。あれをカラー化、ミニチュア化して、ゲーセンのゲームのディスプレイに使うって手がある。このシステムなら、映像が飛び出すというよりも、映像の中に自分が入っている感じになるから、それを生かした、今とまったく違ったゲームができるはずだ。たとえば、バケモノが、モロに自分の顔にくいついてくるとかね。

もうひとつのイメージは、集団でプレイできる、ゲームシアターだ。

単なる集団ゲームなら、ネットワーク上でいくらでもできる。わざわざゲーセンに行くからには、それ以上のナニかが欲しい。そこで、人間がそばにいることで起きる、臨場感を生かしたゲームはどうだろうか。

ジェットコースターだって、女子高生の集団が乗っていると、「きぃやあああぁぁぁ〜」という効果音があって実におもしろい。B級愚作映画でも、ファンタスティック映画祭で見ると、まわりが盛り上がっているから、思わず楽しめてしまう。集団がひとつの体験をするってのは、やっぱしすごく面白いことなのだ。

だから、集団でプレイして、なおかつまわりの熱狂が伝わるタイプのゲームなら、ゲーセンに行く価値もでてくるだろう。こういうゲームって、形態としてはシアターっぽくなるんじゃないかな。集団熱狂というのは、一人一人が別のディスプレイを見ていたんじゃ、やっぱり演出しにくいだろうからね。

TRONはコンピュータを自動車のようにするぞ

10年後のコンピュータまわりというと、たぶん絶対、TRONのことは無視できないと思う。

TRONプロジェクトというのは、コンピュータに興味をもっている人なら、一度ぐらいは聞いたことのある言葉じ



⬆左がハイビジョン、右が現在のテレビ画面。こうして写真で見ると今の画面の粗さに驚いてしまう。

ゃないかな。もっとも、その本当にスゴイところは理解されていなかったり、結構ゴカイされちゃったりしていることが多いんだけどね。

よく、TRONは日本人向けの究極のOSとか、'90年代のコンピュータの共通仕様、といった感じで説明される。でも、この言い方って、TRONの持つイメージの、ほんの一部分しか伝えていないんだよね。

TRONの本当のすごさは、プロジェクトリーダーの坂村健さんがよくたとえに使う「コンピュータを自動車のようにする」っていうことにある。

今のパソコンでいちばんハラのたつのは、特定の機種やソフトの使い方を覚えても、他に応用が利かないってことだ。例えば、ワープロソフトで、一太郎の使い方を覚えても、松とかVJEを使えるようにはならない。

そんなこと、あったり前じゃん、と思うのは、単にこれまでのパソコンユーザーが、不便さに慣らされているだけなんだよね。

だって、自動車にはそんなことはないでしょ。自動車は、一度教習所で運転のしかたを覚えてしまえば、世界中どこへ行っても困ることはないんだから。もちろん、ハンドルが右か左かとか、マニュアルかオートマかという差はあるけど、それは類推でなんとかなるレベルだ。

こういうことができるのは、自動車には、「自動車とはこういうものだ」という共通イメージができているからなんだよね。ハンドルがあって、これを右にまわせば右にまわるとか、アクセルやブレーキは足で踏むもので、そうしたときどうなるか、なんていう自動車にとっていちばん重要で根本的なイメージは、すべての車に共通しているわけだ。

ところが今のコンピュータには、そういう共通イメージがほとんどない。だから、ソフトウエアの使い方が、モノによって違うなんてバカげたことが起きてくるわけ。

そこで、TRONがコンピュータと人間のつきあいかたを、きっちりきめてやろうってわけだ。しかも、ここが重要なんだけど、それを実現するハードウエアや、ソフトウエアについては、TRONを開発するメーカーの裁量にまかしているんだよね。つまり、MSXみたいに同じハード、同じOSを使うんじゃなくて、内部はどうでもいいから、外ヅラは同じにしようってわけ。

TRON規格のパソコンなら、どのメーカーのハードでも同じソフトを使えるし、TRONで動くワープロならどのワープロも同じ使い方ができる。だけど、これはハードやソフトの性能が同じになるってことじゃない。

自動車だって、オフロード向きとか、スポーツカーとかいろいろなタイプが



⬆ハイビジョは50人クラスの小スペースなら、投影しても十分な画質が得られる。

あるように、同じイメージをもったパソコンでも、さまざまな個性がだせるはずだ。

TRONは、小・中・高校で使われる、教育用のコンピュータの規格に採用されたので(残念ながら、キーボードは新JISになるらしいけど)、実現のリアリティーがいっそう増している。やっぱし、最後に残るのは、本当にいいものなんだよね。

ううう、TRONにはこの他にも紹介したいことがいっぱいあるんだよお。だけど、誌面の関係でこれだけになっちゃった。だから、近いうちに、ずえったい、詳しいレポートをするからね。

電車も学校も動物園もディスプレイだらけだぞ

これからのディスプレイは、間違いなく平面化、大型化していくことになる。ま、これは予言でもなんでもない、誰もが知っている当然の方向性だ。でも、そうなったときの、身のまわりの変化というのは、やっぱり相当に大きいだろう。大型、小型、とりまぜて、身のまわりのあちこちが、まず間違いなくディスプレイだらけになる。

たとえば、整備新幹線のイメージには、座席の後ろに平面型ディスプレイをくっつけるってアイデアがある。

ま、平面型ディスプレイがある程度安くなれば、新幹線にかぎらず、飛行機とか、長距離バスとか、長い時間乗ってなきゃいけない乗り物の座席には、すべてディスプレイがつけられるだろうね。

こうなると、どこへ行くときでもテレビとか、ビデオが見られるようになるわけだ。

それどころか、この座席のモニターのひとつひとつを、いっそのことパソコン端末にだってできる。パソコンの値段が下がれば、乗り物とか街角のあちこちに、コンピュータ端末が設置できるだろう。

すると、ちょうど公衆電話をかけるような感覚で、電子メールとかを使えるようになる。ま、これだけの公共性をもたせるためにも、TRONのような規格は必要になるな。



⬆本当にリアルな映像でゲームするには、ホログラムなどより、ヘッドセット型ディスプレイのほうが実現性が高い。下を見れば下の映像、振りむけば後ろの映像が見える。

そういう時代になると、自分用のデータやプログラムは、ギガRAMを使ったメモリカード(後で詳しく説明するよん)にいれて持ち歩くだけでいい。このカードを、電車の座席とか、最寄りの端末ボックスの中に差し込めば、それまでやっていたゲームの続きとか、自分の仕事が始められるわけだ。

つまり、持ち運びに便利なラップトップなんて、あまり意味がなくなっちゃう。ま、各家庭に1台以上置いておくコンピュータは、住宅事情の悪い日本では、小さいほどいいから、コンピュータといえば、ラップトップ機以下の大きさになるだろうけどね。

あと、家庭用のテレビは、画面サイズが縦1メートル、横2メートルくらいのハイビジョンが標準になるだろう。もちろん、これも平面型で、厚みはせいぜい10センチとか15センチくらいのものだ。

または、最近はプロジェクター方式のディスプレイも非常に高輝度化して、映像が鮮明になってきているから、10年後には、よりコンパクトな機械で、大きな画面を投影できるようになるだろう。

部屋の壁一面をスクリーンにしたり、アウトドアに持ち出して、衛星放送を断崖に映して見る、なんてこともできるようになるかもしれない。

しかし、ハイビジョンが、こんな映画なみ以上の迫力をもった大型ディスプレイで見られるようになったら、映画館の価値がほとんどなくなっちゃうな。ということは、普通の映画館は、オムニマックスシアターとかのシステムに変わっていくかもしれない。

平面型ディスプレイに使われるハードウエアとしては、コンピュータの端末用とかなら、やっぱり液晶がいちばん実現性がありそうだ。あるいは、カラーELか、フルカラーグラフィックVFD(VFDは、ビデオのタイマーに使ってある、青いやつ。ジャンボトロンもこれをつかっている)かな。プラズマはカラー化、高輝度化、電力消費の点でけっこう苦戦するかもしれない。



◆超伝導技術を使えば、ファミコン自体をコントローラーの中に収めることもできる。

液晶は今のようなガラス基盤じゃなくて、フラスチック基盤が使えるようになると、軽くて、ある程度曲げられるディスプレイが作れて面白いだろう。

あと、ハイビジョンとかの、大きめのサイズのディスプレイには、LEDが結構使われるんじゃないかな。LEDは、最近は新幹線の案内表示盤にも使われているけど、ものすごく明かるくて鮮明な表示ができる。

今のところは、高輝度の青色のものがないのが問題だけど、徐々に改善されつつあるし、これさえ解決されればかなり理想的なディスプレイ素子になるだろう。

ディスプレイに関しては、もう少し想像をたくましくすると、ヘッドセット型で、網膜(あるいは目のレンズ上)に直接、映像を再生するシステムが開発されるかもしれない。

この種のものは、ジェット戦闘機の照準システムとしてすでに開発されつつあるようだけれど、これを高度化して、安価にすればディスプレイとしては究極のものになる。

なにしろ、視界のすべてに映像が再生されるから、その迫力はオムニマックス以上になる。しかも、映像は立体的に再現されるわけだ。

また、このヘッドセットの外側にカメラを取り付ければ、まわりの景色を再生すると同時に、ＣＧ画面を合成して出すってこともできる。

こういうシステムができると、たとえばディズニーランドみたいなところで、超リアルなロールプレイングゲームが体験できるだろう。なにしろこのヘッドセットをかぶるだけで、チームのメンバーの格好は、ファイターやプリーストやメージの姿になり、MAHALITOと叫べば自分の指先から炎が飛び出していく、なんて光景を見ることができるからだ。

もちろん、目の前にリアルな三次元映像で、巨大なドラゴンや奇怪なクリーチャーたちも出現させられる。

ま、ここまでやるには、半導体レーザーの技術や、小型で高性能のモーター、そして64ビットクラスのマイクロコンピュータの技術も必要になるだろう。だけど、10年後には、それらの技術も整っているんじゃないかな。

音楽だって写真だって ROMで楽しむ時代なのだ

LSIの集積度の進みぐあいというのは、なかなかコレだ！　というような予測がつかないところがある。

たとえば、ＩＣ開発の初期にあたる'60年代ごろは、年にだいたい２倍の割合で集積度は増えていた。ま、このころはまだ、小規模集積回路(SSI)からLSIへの過渡期だから、こんなにすごいペースでも不思議はないんだけどもね。

それが'70年代にはいると、ちょっとした技術的なカベにぶち当たって、２年に２倍くらいのスローペースに落ち込んでしまったわけた。

まあ、そのへんの問題は一応クリアーされたので、最近ではややもちなおして、３年で４倍くらいになっていた。

それで、このまましばらくはこのペースが続くんだろうな、と思っていたんだけど、昨年('87年)になっていきなりビックリという事件があったんだよね。

それは、NTTと松下電器が、いきなり16メガビットのDRAMの試作品をつくってしまったので、なんと３年で16倍になってしまったのだ。

３年で16倍のペースが続いたら、10年後には10ギガくらいまで軽くいってしまう。まあ、そこまでは無理としても、10年後なら１ギガくらいまではいけるだろう。技術的にも、電総研が、１ギガを可能にする、0.025ミクロンの回路線幅のLSIを作る理論をすでに完成させているしね。

しかし、１ギガビットのメモリなんて、いったい何に使ったらいいの、なんて思う人も多いんじゃないだろうか。

なんせ、１ギガビットといえば、128メガバイトにあたるわけだから、１チップでハードディスク数個の記憶容量があることになる。

コンピュータのメモリに使うにしても、現在、IBMの主力メインフレーム

の370は、論理アドレス空間が31ビットしかないから、わずか2チップでフル実装できちゃうことになる。

これじゃあ、メモリの消費量も限られちゃうよね。そうなると、たくさんコピーが作られるほど値段の下がるLSIの特性が生かされるずに、あまり値段も下がらないんじゃないか。

ところがねえ、ICメモリがこれだけたくさんの記憶容量を持つと、今までとはまったく違った使い道ができてしまうようになるんだよね。

たとえば、録音。

音声のデータってのは、わりと情報量が多いものだ。CDのデジタル録音では、16ビットのデータを、44.1キロヘルツでサンプリングしている。つまり、CDには、1秒間に16×44100＝705600ビットのデータが記録されているわけだ。

だけど、ここで1ギガビットのメモリを考えてみると、この中にはCDなみのデータが25分以上入ってしまうんだよね。

普通のミュージックレコードっていうのは、1枚を46分テープで録音できるから、1ギガのメモリを2チップ用意すれば、レコード1枚分くらいはラクラク録音できることになる。それも、CDと同じデジタル録音でだよ。

これはすごいと思わない？　だって、チップ2つじゃ、面積だって、大きく見積もっても3センチ四方にはならないんだから。これなら、キャッシュカードのサイズの中に、スピーカーと録音再生機能をつけてることだってできるだろう。

もしも、ミュージックソフトをROMで供給するようになるなら、それで消費されるメモリの量は、今の比じゃないよね。

レコードっていうのは、世界中で年間にどれくらい出ているかよく知らないけど、まあ1000万種類くらいとしておこう。それが平均で1万コピー作られるとして、年間1000億枚のレコードが作られるわけだ。

それでもって、年間作られているLSIチップの量ってのは、これもよく知らないんだけど、10億個にはならないんじゃないかな。

つまり、ミュージックROMだけで今のLSIの生産量の数桁は多く作られるようになるだろう。これだけ生産されれば、1ギガビットROMの値段だって、数十円から、数百円くらいまでに下がるはずだ。

ギガビットの単価がこれだけ安くなると、磁性体メディアが、半導体メディアに、相当食われてしまうに違いない。少なくとも、フロッピーディスクなんて意味がまったくなくなっちゃうだろう。

ギガビットメモリは、画像にだって、けっこう使い道がある。画像の情報量っていうのは、音声よりもはるかにたくさんあるから、ビデオをカード化するのはちょっと無理だけど、静止画ならわりと使えるはずだ。

たとえば、ハイビジョンクラスの画像を記憶することを考えてみよう。

ハイビジョンは、走査線が1125本で



↑最近話題の衛星放送。でっかいハラボラが恥ずかしい気もするが、10年後にはかなり小さくなるはずだ。理論的には2.5センチになる。

縦横比が9：16だから、まあ、分解能は余裕をみて、2048ドット×2048ドットとしよう。これを1ドットあたり16ビット（65536色）使うとすると、1画面あたり64メガビット必要になる。つまり、1ギガのメモリなら16枚記憶できるわけだ。

ミュージックカードと同じように、1ギガメモリを2つ使えば、カードサイズで32枚撮りのLSIカメラができる。ま、カメラというのはレンズ系を小型化するのが大変だから、完全なキャッシュカードサイズにはならないだろうけど、それにしてもこれはフィルムカメラを駆逐するだけのポテンシャルはあると思うな。



◆小さくても大パワーとワウサの超伝導モーターで、本物のタケコプターも登場する？

あーだこーだいっても超伝導はエライやつだ

いや、ついにでてしまいましたね、最近流行の室温超伝導が。しかし、まあ、これが実用化されれば、本当に世界は根底から変わってしまうだろう。

今のところ、セラミックス超伝導体の室温超伝導ってのは、あるのかないのかはっきりしないし、いつできるかなんてのも、見当がつかない状態だ。

だから、10年後に室温超伝導が実用化されているというと、多少ウソっぽい。まあ、液体窒素温度の超伝導は確実だろうけど、これだけじゃあ極めつきのビックリするような変化にまではならない。

ただ、室温超伝導体ってのは、だんだん温度が上がっていってたどりつくものではないんだな。ひょっとすると、明日にでも、性能が高くて安定した室温超伝導体が見つかるかもしれない。すくなくとも、その気配だけはあちこちで報告されているんだから、10年後の実用化の可能性は決して少ないとはいえない。それで、まあとりあえず、理想的な室温超伝導ができた世界を想像してみよう。

超伝導が世界を変えるのは、やっぱりまったく冷やさなくてもよいというか、欲をいえば100度Cとか、200度Cくらいでも超伝導状態がこわれないようになったときだろう。ようするに、真夏の直射日光に当たっていても、超伝導が破れない程度のモノがほしいわけだ。

そうなると、送電線はもちろん超伝導線がつかえるし、道路を超伝導物質で舗装して、磁器浮上カーをそのうえに走らせるということも、メンテナンスフリーでできるようになる。

それから、理想的な熱伝導体としても使えるんだよね。だから、これを使って、高層ビル内の温度ムラをなくすヒートパイプをつくるなんて応用もできる。あまりいわれていないことだけど、室温超伝導材料は量産できるなら土木材料として、結構使いでがあるんだよね。

ま、それはともかく、ログイン向けの身近な応用としては、例えばアンテナの小型化なんてのが、考えられるな。

なぜかというと、アンテナのサイズ



◆これが"超伝導ワニ"だ。写真をよく見るとワニの鼻と歯らしきものがあることがわかると思う。このワニは'87年大阪エレクトロニクスショーにサンヨー電機から出品されたもので、さるスジでは世界初の超伝導おもちゃとしてヒョーバンの高いものである。仕組みは簡単、上あごにつけられた超伝導体が、下あごの液体ヘリウムにふれると超伝導磁石となってピョコンとはねあがる。はねあがって温まった上あごは磁力を失って、再び下あごにふれる。これをくり返すと、あたかもワニがパクパクしているような素敵な光景が見られるというわけだ。科学史の1ページを飾るにふさわしい恐ろしいおもちゃだ。

は、アンテナの導体に抵抗があるために、あんなに大きなサイズになっているからだ。だから、抵抗のない超伝導アンテナなら、電波の波長分の大きささえあれば十分なんだよね。

つまり、超伝導アンテナならば、衛星放送の受信も、パラボラなんて必要なくなる。ま、衛星放送の電波の波長は2.5センチだから、それよりは小さくできないけどね。

しかし、これなら、どんな山奥だろうと、持ち運びのできる液晶テレビで、衛星放送を見ることができるわけだ。

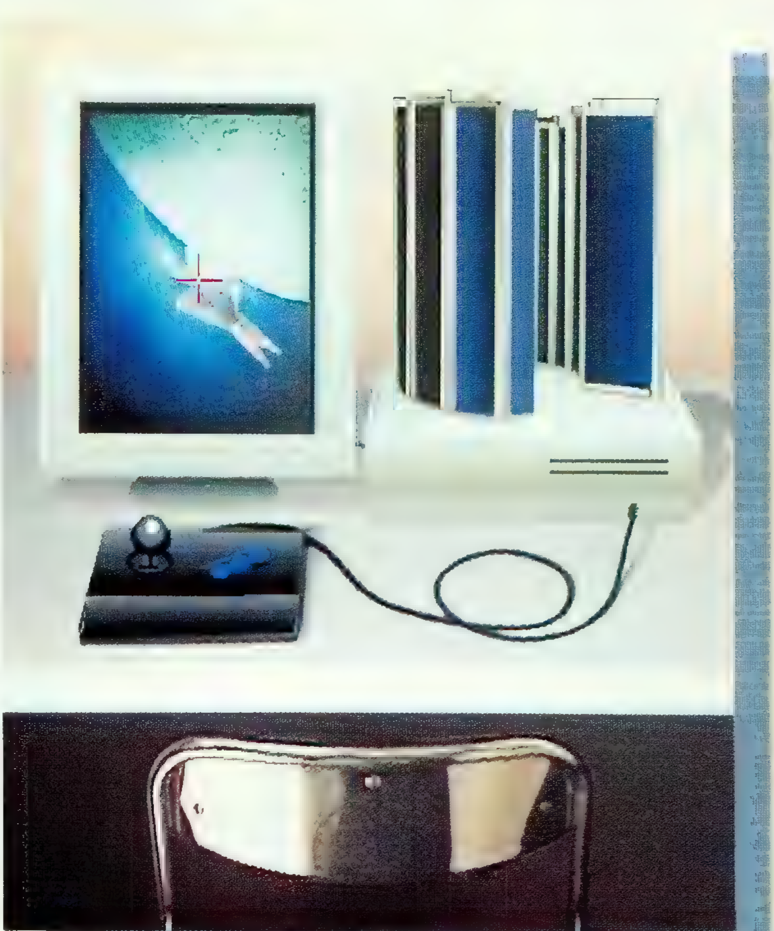
それから、モーターの性能を飛躍的に向上させる。理論的には、固定された磁界コイルの性能を2.5倍、回転する電機子の性能を100倍くらいに上げられるんで、単純計算で250倍の力が出せるようになる。

つまり、同じ力を出すんなら、250分の1のエネルギーですむようになるわけね。モーターの性能がこんだけ上がると、やっぱしビデオなんかもそうとう小型化されるはずだ。

ま、ビデオが10年後まで回転ヘッドを使っているとは思えないけど、テープ送りとかビデオカメラのズーム用のモーターなんかは、超伝導技術で小型化されると同時に、ほとんど電気をくわなくなる。もちろん電子回路も超伝導化されて電気をくわない。ということは、ボタン電池ひとつで何十時間も動くようなハンディーカムが作れることになる。もしくは、太陽電池で、電池切れを心配せずに、どこでも見られるビデオかな。また、8ミリビデオなら、カセットサイズまで小型化できるかもしれない。

あと、超伝導を利用した蓄電池もなかなかいけそうだ。

普通は、超伝導エネルギー貯蔵っていうのは、地下の岩盤に巨大なコイルを埋め込んで、水力発電所なみの電力を蓄える、なんていう大規模なものが考えられているようだ。だけど、室温超伝導が使えるんなら、なにも大きいものにこだわる必要はない。もっと小さな、一軒にひとつという規模の超伝導蓄電池のほうが、大規模なものより



⬆パソコンの演算スピードも、今のスーパーコンピュータ“クレイII”なみになるはずだ

も便利だろう。

この場合は、コイル状に巻くと、電磁誘導(フレミングの法則ね)で爆発することがあるから、別の形にしたほうがいい。別に強力な磁場を利用したいんじゃないんだから、毛糸玉みたいに巻くとか、一巻きごとに巻く方向を逆にするとかして、コイルに力が加わりにくい形にするわけだ。

各家庭に一個ずつ、そういう超伝導蓄電コイルを持てば、安い夜間電力とか、太陽電池の電力を蓄えて使えるようになる、家計が助かりお母さんも大喜びって世界がくる。

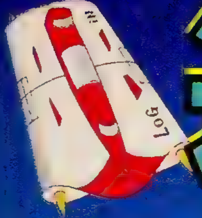
また、小型の超伝導バッテリーと、モーターを使えば、ガソリンエンジンに負けない電気自動車もできるだろう。こういう電気自動車って、毎日乗り回すんじゃなければ、エネルギーはほとんど太陽電池だけでまかなえるかもしれないな。

もう少し面白い応用としては、超伝導を利用した、新しいスポーツとかゲームも考えられるに違いない。

たとえば、室温超伝導材料を床に敷き詰めておけば、電磁石を身につけた人間を空中に浮かすことができる。これを使ってアイスホッケーみたいな競技をやったり、ある程度なら三次元的な動きもできるから、結構エキサイティングなニュースポーツができそうだ。

単純に、ひゅーって空中を滑っていくだけでも面白いだろうしね。

しかし、こうして予言してみると、これからの10年って、わりと社会が大きく変わる節目にあたっているような気がしてきたな。果たしてこの予言はどれくらい当たるのか、社会は劇的変貌をとげるのか、いやあ、楽しみなことです。



近未来コンセプ

元祖PC-8801発売
PC-8801(NEC)
　いまだにゲームシーンをリードしつづけるPC-8801シリーズはこの年生まれた。ただし当時はビジネスマシンという雰囲気。

各社主流マシンのルーツが誕生
X1(シャープ)
FM-7(富士通)
PC-9801(NEC)
　この年すでにPC-9801シリーズが発表されたが、もちろんビジネスでゲームはわずか。

'8

国産ソフトにオリジナリティー
四人麻雀(ツクモ)
表参道アドベンチャー(アスキー)

'8



ホームエンターテイメントの嵐
MSXマシン各種
ファミリーコンピュータ(任天堂)
スーパーカセットビジョン(エポック社)
SG1000(セガ)
　どのマシンがヒットするかわからなかった。

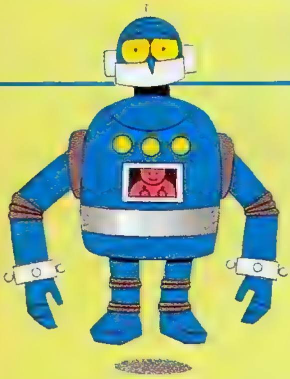
国産ロールプレイングラッシュ
ザ・ブラックオニキス(BPS)
　はじめて圧倒的人気を呼んだ国産RPG。
夢幻の心臓(クリスタルソフト)
　フィールドタイプRPGの名作。
ハイドライド(T&Eソフト)
　以後の方向性を決定づけたアクションRPG。
オホーツクに消ゆ
　ログインソフト第1弾。絶賛発売中。

'8

マッキントッシュ発売
FM-77(富士通)
Macintosh(Apple)
　デザインのよさが大評判。

'8

グラフィック&サウンド
PC-8801mkIISR(NEC)
　FM音源搭載。
FM77AV(富士通)
　4096色同時表示。
セガマークIII(セガ)
ATARI 520 ST(ATARI)
AMIGA(Commodore)





'8

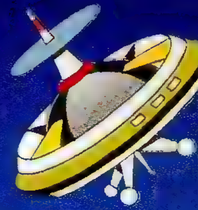
画期的な新製品はなし
PC-8801FR/MR(NEC)
ファミリーコンピュータディスクシステム(任天堂)

'8

遊べる16ビットマシン
X68000(シャープ)
PC-88VA(NEC)
　PC-8801シリーズに16ビットマシンが加わったことで、いよいよ日本のゲームシーンも16ビットゲーム主流に移るのか?
セガマスターシステム(セガ)
PC-Engine(NEC)
　ポストファミコンマシンの発売。
MacintoshII(Apple)
　アメリカでは32ビットパソコンが登場。

'8

トソフト大公開



コンピュータRPGの夜明け

ウィザードリィ(サーテック)
ウルティマ(カリフォルニア　パシフィック)
RPGの名作中の名作が２つ誕生した。

ナムコファンの急増

ギャラガ(ナムコ)
ポールポジション(ナムコ)
レーシングゲームの名作。このゲームの人気もすごかったけど、前年に発表されたパックマンの人気が爆発。

1

名作ソフトそろいぶみ

信長の野望(光栄)
光栄シミュレーションの代表的作品。
ポートピア連続殺人事件(エニックス)
アドベンチャーゲームの流れを変えた名作。
ロードランナー(ブロダーバンド)
パソコンユーザーの人口を増やすほどの人気を得たパズルアクション。

とにかくゼビウスの１年

ゼビウス(ナムコ)
もはや伝説と化した大ヒットゲーム。隠れキャラ、各面のボスキャラなど、以後のシューティングゲームの原型となった。

次々にスポーツゲーム発表

ハイパーオリンピック(コナミ)
連射スピードがものをいう体育会系ゲーム。そこら中からガリガリというボタンを擦り込む音が聞こえた。
マリオブラザーズ(任天堂)
２人同時プレイのはしり。

2

3

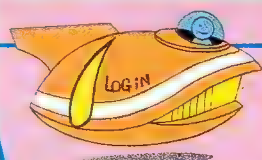
アーケードゲームにもRPGの要素

ドルアーガの塔(ナムコ)
アイテムが重要な役割をするファンタジーアクション。
ドラゴンバスター(ナムコ)
ドラゴン、魔術師など、ファンタジーのにおいのアクション。
ツインビー(コナミ)
コナミ流パワーアップシューティングゲーム。グラディウスへと続く。

4

アクションRPGブームの頂点

ハイドライドII(T&Eソフト)
ザナドゥ(日本ファルコム)
アクションRPG路線をツッ走った国産RPGの決定版。
スーパーマリオブラザーズ(任天堂)
ファミコンブームに拍車をかけたアクションゲームの横綱。



体感ゲーム時代の幕あけ

ハングオン(セガ)
体感ゲームの第１弾。ファミコンブームの影響か、アーケードでしかできないような大仕掛けのゲームが増えた。
スペースハリアー(セガ)
3Dタイプのシューティングゲーム。ムービングシートが気持ちいい。

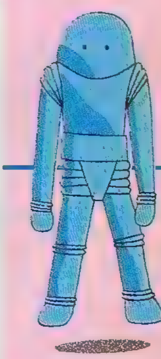
5

シミュレーション人気が高まる

三國志(光栄)
光栄シミュレーションの極致。登場する武将数、なんと255人。
現代大戦略(システムソフト)
シミュレーションゲームの入門ソフトとして人気を呼ぶ。
ドラゴンクエスト(エニックス)
ファミコンユーザーにRPGブームを起こし、プレイヤー層を小学生にまで広げた。

各社グラフィックに全力投球

アウトラン(セガ)
ムービングシートの体感レースゲーム。明かるい背景とサウンドが新鮮だった。
WECル・マン24(コナミ)
クラッシュすると筐体がグルグル回ってしまうコナミのレーシングゲーム。セガとは違った味の体感ゲーム。
源平討魔伝(ナムコ)
日本調のオドロオドロしいグラフィックが話題になった。



6

どこまでもエスカレート

ダライアス(タイトー)
モニターを横に3台合成した大画面が迫力のシューティングゲーム。イスにはボディーソニックがついた。
アールタイプ(アイレム)
めったやたらなシューティングゲーム。画面にはいりきらないデカキャラが魅力。
アフターバーナー(セガ)
縦ゆれと横ゆれを組みあわせた新方式の体感シートのドッグファイトゲーム。長時間プレイすると酔う。

さらに人気のシミュレーション

ディーヴァ(T&Eソフト)
大戦略II(システムソフト)
三國志の光栄と人気を二分するシステムソフトの代表的シミュレーション。
ファミリースタジアム(ナムコ)
以前から人気のあったスポーツゲームが人気爆発。野球ゲームは山ほど出た。

7

本当の知識が役立つ世界



PROFILE

木屋善男　日本ファルコム開発課。12月20日に発売する予定の「ソーサリアン」をふくむ、ドラゴンスレーヤーシリーズの生みの親。日夜部下たちを愛のムチで鍛える眼光スルドイ大ヒットメーカーだ。

日本ファルコムの木屋善男さんは

現実の世界の常識で推理ができたり、またゲームで得た知識が実際に生活に役立つようなゲームを作ってみたいという。教育のにおいのまったくない教育的ソフトが誕生する日はいつか。

作りたくないゲームはたくさんあるけれど

これからのゲームについて考えるとき、この人の話を聞かなきゃどうしようもないって人が何人かいる。そのうちの1人が、発売直前の『ソーサリアン』のゲームデザインをした木屋さんだろう。とにかく作ったソフトのすべてがヒットしているわけで、木屋さんが次に作るソフトがそのまま次の国産ゲームの流行であるといっても過言ではない。というわけで、未来のゲーム像をさぐるため、木屋さんの本当に作りたいゲームとはどんなものなのかをさぐってみようと思ったんだけど、出合い頭に木屋さんから次のような発言があったのだ。

木屋　僕は将来こんなゲームを作りたいとかそういうことを全然考えたことないんですよね。ゲームを作っているその場では、ああしたいこうしたいっていつも思ってますけどね。

ログイン　ハードの制約で使えなかったアイデアとかはどうですか？

木屋　ありますけど、ゲームの面白さ自体にかかわるようなものはないんです。それは僕が、まずこのコンピュータでは何ができるのかってことからゲーム作りをはじめるからかもしれませんね。

ログイン　そうすると最近の16ビットマシンを対象にすると作るゲームも変わってくるかもしれませんね。

木屋　うーん、ゲームの面白さ自体にはあんまり関係ないんじゃないかな。色数やスプライトが増えたのはうれしいけど、解像度が高くなったり、サンプリングができるようになっても、データを大量にくうわけだし、デメリットもずいぶん多いんですよ。かといってこういうマシンでゲームを作る時には、それなりのグラフィックとサウンドをつけないと誰も納得してくれないんですよね。ゲームの面白さは変わらないのに、売るために苦労をしなけりゃいけない。そういうことのほうがハードの制約よりずっときついんです。



必勝本なんかじゃなくて、百科事典や時刻表が役に立つゲームがあってもいい。持ってる知識は使えるし、新しい知識を得ることもあるのに

例えばこんな現実ゲームなのだ

現実とまったく同じ世界だといっても、ふだんと同じ生活してたんじゃなんにもならない。ここは主人公をインディ・ジョーンズばりの冒険家兼考古学者に設定しよう。目的はアフリカの小さな国のお姫様を助けるとか、盗まれた宝石を取り返すんでもなんでもいいが、とにかく主人公は世界中を飛びまわって冒険するわけなのだ。ゲームディスクには世界中のマップがはいっている。そしてバングラデッシュの田舎を歩いているとトラに襲われたりするわけだ。戦闘シーンはもちろんアクションゲーム。トラの動きをよく見てナイフで首をねらったり、あっさりサブマシンガンで殺したりできる。移動の手段は飛行機、車、電車、自転車など。飛行機に乗るにはチケットの予約が必要だし、時間に遅れずに空港に到着しなければならない。さすがに20時間以上飛行機に乗りっぱなしなんてことはないけどね。敵とのバトルで傷ついたら、もちろん病院通い。高い注射費を払ったり、看護婦と恋におちたり、最初の目的を忘れて幸せな結婚生活を送るのも悪くない。なんてったてネバーエンディングのゲームだからして、どんな運命にもてあそばれようとも、本人にゲームを終わる気がなければ、いつまでもプレイできる。



↑住宅街で食べられそうな草を物色する主人公であった。



↑早く彼女を助けなくては、と思って電車を待つ主人公だ。

ログイン　もし売ることをまったく考えないと、どんなゲームになりますか。

木屋　僕はプロだから、売ることを考えないってことは絶対にありえないんだけど、オープニングとかエンディングはなくしますよ。あんなものにデータをとられるなら、アイテムを多くしたり、会話データを増やしたほうが、ずっとゲームのためでしょう。

ログイン　ユーザーの中にはエンディングを見ることだけに夢中になってる人も多いですよね。

木屋　僕は早解きするやつが軽蔑されるようなゲームを作りたいんですよね。だから終わらないゲーム、ネバーエンディングゲームにしたい。つらい思いをいっぱいして、エンディングで喜ぶゲームなんて最低ですよ。

ログイン　他に嫌いなタイプのゲームってどういうものでしょう。

木屋　乱数に頼っているゲームはすべてクソゲームだと思います。本当の生活にそれほど偶然はないと僕は思ってるんです。必ずなにか理由がある。例えばモンスターとの戦いでも、相手のスキをついてバッと攻撃すれば勝てるし、動きを見やぶることができなければ負けてしまう。偶然じゃありません。

現実世界と同じ舞台で新しい冒険がはじまる

ログイン　ここまでのお話をまとめると、木屋さんの好むゲームというのは、コケおどしのグラフィックやサウンドよりシナリオを深めるアイテムなどを重視して、必然性を強調して、ゲームを解くことより、ゲームでの経験そのものを楽しむタイプのものですね。これらの条件はみんなゲームに現実のリアリティーを与えるものですね。

木屋　リアリティーを与えるっていうかね、現実の生活から推測できたり、現実の経験が役に立つようにしたいわけなんです。例えば僕はキャラクターの成長っていうのも大嫌いなんだけど、それは本当の人間はそんなに急激に強くなったりしないからですね。しょせんゲームか、という閉じた気持ちになっちゃいます。

ログイン　その現実から推測できたりする方向を推し進めていくとどんなものになるんでしょうね。

木屋　『Seven Cities of Gold』というゲームを知っていますか？　アメリカ大陸を探検して、古大文明とか河川とかを発見して植民地化していくゲームなんですけど、僕はこれでマヤ文明やインカ帝国の位置関係を覚えたんです。このゲームをしていると、ゲームを楽しんでいるうちにいろんな知識が吸収できるんです。それに行きづまった時には歴史の本なんかで調べられる。

ログイン　このソフトを作ったOzark Softscapeというところは『M. U. L. E.』を作った会社です。あのゲームもいつのまにか市場のメカニズムが勉強できちゃう不思議なソフトでしたね。

木屋　子供は勉強のにおいがしたらもう近寄ってこいないんですよね。でもゲームに出てくる呪文なんかはいくらでも覚えちゃう。だからゲームの中に出てくるアイテムや言葉やマップに本物を使えばすぐ覚えると思うんです。僕は別に子供の教育に熱心なわけじゃないけれど、本物を使うとゲームのデータ以上に世界が広がると思うんです。例えばきのこを拾ったとする。これを図鑑で調べると毒だか薬だかわかるという、そういうかんじです。

ログイン　現実には無限の情報がありますもんね。それを利用できると壮大なゲームができますね。

木屋　人類の歴史をすべて体験できるようなソフトが作りたいです。

アクションゲームもネットワークをめざす



PROFILE

TACO.X　本誌"おめでたビデオゲーム倶楽部"、ファミコン通信"ビデオゲーム通信"担当。中学時代からあらゆるゲームに精通し、某ゲームメーカーで仕事をしていたこともある。趣味はゲーム。

アーケードゲーム事情通 TACO.Xは

パソコンにはパソコンの機能を生かしたゲームデザインをするべきだと主張する。そうすればパソコンゲームだって、立派にアーケードゲームと勝負できるはず。その方法を考えよう。

パソコンの得意分野にアーケードゲーム進出

インベーダーゲームの昔から、パソコンのアクションゲームはアーケードゲームの影響を受け続けてきた。その傾向はこれからも続くだろうし、最近のX68000やPC-88VAなどの16ビットマシンの登場で、さらに拍車がかかることだろう。 そこで、最近のアーケードゲームの動向から、今後のパソコンのアクションゲームを、本誌おめでたビデオゲーム倶楽部担当のTACO.Xと大胆に占ってみたのだ。

ログイン　X68000版『スペースハリアー』とか、パソコンゲームがアーケードものに急接近してるけど、アーケードゲームのほうの動きはどうなってるの？

TACO.X　逆にパソコンゲームよりになってるところがあるよね。セガのさ、カードシステムってあるじゃん、テレホンカードみたいなやつ。あれを発展させて、ICカードにしようって考えてるところがあるんだ。

ログイン　個人のデータをその中に保存しておけるってわけね。

TACO.X　そう。アーケードのパソコンより劣っている部分は、データが保存できないことだからね。このシステムができちゃえば、RPGだとかシミュレーションとかの時間がかかるゲームもできるようになる。

ログイン　そうしたらもちろんメモリは使い放題だし、グラフィックもすごいだろうし、パソコンゲームの立つ瀬がないね。ゲームだけじゃなく、ツールまででてきたりして。

TACO.X　でも、パソコンゲームにはパソコンゲームのよさがあるからね。1回買っちゃえばいくら長い時間かけて遊んでも、それ以上お金とられることないし、それに自分の家で遊べるってことも大きいでしょ。そういうパソコンの特徴をいかしたものを作ってい

今すぐ遊べるゲーム

このページを読み終わってゲームアーケードに行けば、すぐプレイできるのがナムコの『ファイナルラップ』だ。内容はレーシングゲームで、あの名作『ポールポジション』がマルチプレイヤー化されたと思えば間違いない。各筐体間はケーブルでつながれ、最大8人まで同時にプレイできる。ぜひ遊んでみてほしいが、1人でいかないように。





⬆これがその画面ね。もちろん1人でもプレイできる。



これはMaze Wars。ゲームとしてはMIDI MAZEとほとんど同じだ。メールで有名なMacro Mindの製品。

けばいいんだよ。

ログイン　パソコンがアーケードから学ぶことも多いし、アーケードがパソコンから学ぶこともたくさんある。ゲーム界全体を盛りあげるには、それぞれの立場で工夫していくことだね。

体感ゲームブームはさらにエスカレート！

ログイン　パソコンよりのゲームに興味あることはわかったけど､やっぱりアーケードでしかできないものを作る方向が主流なんでしょ？

TACO.X　うん、体感ゲームとかね。あれがでてきた背景には、ファミコンブームが絶対あると思う。

ログイン　ファミコンでできるようなゲームだったら、わざわざゲームアーケードまで足を運ぶ必要ないもんねえ。それにしても、セガにはじまった体感ゲームの人気はすごい。あれは家庭では味わえない面白さだ。

TACO.X　セガだけじゃなく、ナムコ、コナミ、タイトーなんていう主要メーカーのほとんどが作ってるし、この傾向はエスカレートする一方だろうね。

ログイン　体感ゲームの他には、目玉になるようなものはないの?

TACO.X　これってものはないけど、モニター3画面を合成した『ダライアス』とかコクピット風筐体の『ミッドナイトランディング』､あと『SDI』みたいにジョイスティックとトラックボールを併用したり、いろいろ工夫してパソコンやファミコンのゲームに差をつけてると思う。普通に見えるゲームでもチップ2個載せてスピードあげたりしてるんだよね。

単体をつなぐだけでもこれが新しいのだ

ログイン　それじゃあ、アーケードゲームから借りてこれるようなアイデアはない？　特にパソコンでやるとさらに面白くなるっていうやつ。

TACO.X　これはアーケードでは今後もあるのかどうかわからないけど、ナムコが『ファイナルラップ』っていうマルチプレイヤーゲームを作ったんだ。『ポールポジション』みたいなレーシングゲームを8人までつないでできるというやつ。これがやってみると面白い。こういうマシンどうしをつないでやるゲームなんか、パソコンにいいんじゃないかね。

ログイン　いわゆるネットワークゲームっていう、ホストのあるゲームじゃなくて、単体どうしをつなげてやるゲームって意味だね。

TACO.X　べつにホストがあってもいいんだけど、そうすると話が大きくなっちゃって、時間がかかったり、かえって身動きがとれなくなるでしょ。それだったら単体どうしをつないだ面白いゲームが早く出たほうがいい。

ログイン　鋭い!　実はアメリカではすでにそういう動きがあって、もう何本かソフトがでてるんだよね。ちょうど今月号のログインのUSAニューソフトでも紹介しているHybrid Arts社のMIDI MAZEもそのひとつ。詳しいことはそっちを読んでくれればわかるけど、16台までつなげることができて、3Dの迷路の中で撃ち合いをするゲームなわけ。16台でやっても全然遅くならないし、ヒットしてるみたいだね。

TACO.X　やっぱり人間どうしでやると、それだけで面白いからね。『ファミリースタジアム』もコンピュータ相手だとあれほど燃えないでしょ。日本にも『遊撃王』とかあったのに、最近ないね。出せばウケルと思うのになあ。

ログイン　通信ばやりだしね。ソフトハウスの方、今が旬ですよーん。

思考ルーチンのコンストラクション

PROFILE

木下聖雅(左)　システムソフト営業販売促進課。広報担当であるものの企画にも参加している。宮迫靖(右)　システムソフト開発部企画課。大戦略、オーガをプロデュース。



システムソフトの木下聖雅さんと宮迫靖さんは

日本のシミュレーションゲーム界をひっぱる主要メンバーだ。この2人が最終的にめざすもの、そしてとりあえずなしとげたいゲームとはどんなものなのか？　とっても興味のあるところなのだ。

素人からマニアまでそれが理想のゲームだ

ひとくちにシミュレーションといっても、フライトシミュレーターからウォーシミュレーションまでいろいろ種類がある。そのへんをいっしょくたにして未来像を考えるのはちょっと乱暴な気もするけど、たまには乱暴もいいもんだ。というわけでシステムソフトの木下さんと宮迫さん、そしてログイン編集部の三者を電話回線でつないで、これからのシミュレーションゲームを考えてみたのだ。

木下　まず最初に断っておきたいんですけど、僕と宮迫ではシミュレーションゲームに対する考え方がだいぶ違うんですよね。

宮迫　僕のほうはわりと現実的な、ウォーシミュレーションや『大戦略』の発展した形を考えているんですけど、木下はもうちょっと夢があるというか、世界のシミュレーションみたいなものを考えているんですよね。

ログイン　じゃあ、まず木下さんの考えてる理想のシミュレーションからお聞きしたいんですけど。

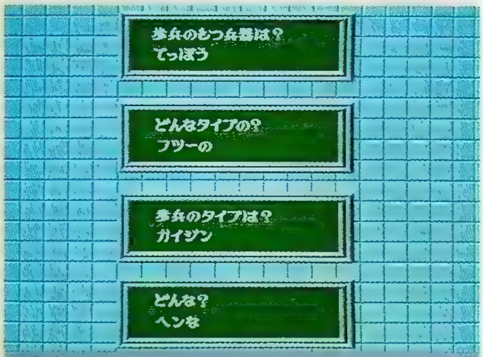
木下　そうですねえ、結局ゲームの画面の中は虚構なわけですよね。それで画面のこちら側は現実の生身の人間であると。そうするとその虚構の中に、現実より興味をひく楽しい要素がなくちゃいけないし、いろんなタイプの人の興味に対応できるほどゲームは楽しくなると思うんですよ。例えばフライトシミュレーターをしたい人がいますね。その人は朝時間通りに起きて、歯をみがいて、身じたくととのえて航空学校かどっかに行って練習するわけで



将来爆発的にデータ量が増えると、戦闘シーンも超リアルになる。

思考ルーチンどうしの対決ゲーム

ここでは比較的作るのが簡単な(気がする)思考ルーチンだけをコンストラクションして、そのゲームの思考ルーチンと対戦させるゲームを考えてみた。まずコンストラクションのスタイル。思考ルーチンはマップとちがって形のないものなのでいろいろなスタイルが考えられるが、初心者もプレイすることを考えれば対話式が妥当だろう。ゲームを成り立たせる最低の質問からおもいっきりマニアックな質問まで揃っているといい。例えば「歩兵が持つ武器は?」という質問に対して「鉄砲」なんていうトボケた答えから「M-16のグレネードランチャーつき」なんて答えまで受けつけてほしい。こうしていろいろな質問に答えていくわけだが、それもめんどうくさいという人のために、いくつか質問に答えたら思考ルーチンを自動生成してくれる機能もほしい。こうして完成したら戦闘に移る。この時どうしてもほしいのが、その過程や結果の詳細がわかる記録ノートのようなものだ。忙しい人はこのノートを見て、そのルーチンをさらに改良していくってわけである。



▲マウスだけで作れるとさらにいいかもね。

す。この時にね、その人の興味のレベルに合わせて、簡単なおもちゃの飛行機のようなシミュレーションになったり、本物のF-16が操縦できるシミュレーターにならないとなと思うんです。

宮迫　ゲームの部分はちゃんとゲームとしてその人の興味に応じるけれども、ほとんど世界がすっぽりはいってしまっているという……。

木下　人工知能とかいろいろ必要だろうし、2、3年のうちにできるはずないですけどね。

ログイン　宮迫さんの考えてらっしゃるのはどういったものでしょう。

宮迫　僕はやっぱり、今のウォーシミュレーションを進化させてもっと面白くしたいですね。3つの方向性は考えられるんですよね。ひとつは単純に今のものをエスカレートさせてマップを広くして兵器を増やして複雑化することです。次にリアルにする方向ですね。CD-ROMかなにかで、現実の地図や本物の戦闘シーンをいれるという。そしてもうひとつが強くする方向です。思考ルーチンをどんどん改良して、人間が勝てないくらいにしてやることです。

ログイン　多かれ少なかれ、この3つの方向すべてに進化すると思われますが、一番力をいれたい方向はどれですか?

宮迫　思考ルーチンの強化ですね。ネットワーク化なんかも考えられますけど、僕としてはコンピュータと戦うというスタイルで正面きって作りたいし、そのほうが面白いと思いますから。

木下　ウォーシミュレーションの面白さっていうのは、現実を擬似体験する面白さじゃなくて、もっとロジカルなものですからね。中途半端にリアルにするよりロジカルな面白さを大きくしたほうがいいんじゃないですか?

ログイン　では、ウォーシミュレーションを進化させていく時に、大きい壁になっているものはなんですか?

宮迫　ボードゲームでもそうなんですけど、面白くしようと思って複雑化したり強くしたりしてしまうと、はじめてプレイする人にはきつくなってしまうってことですね。どうしてもマニアックになって、閉鎖的になっちゃうんですよ。

ログイン　それを解決するために必要なものとか、新しいゲームスタイルのアイデアはあるんですか?

木下　ひとつはウォーシミュレーションコンストラクションが考えられますね。うちで『大戦略IIエディタセット』をだしましたけれど、あの路線を進めたものです。自分にあったレベルのものを簡単につくれる工夫をしてやればいいんですね。例えば、初心者の人なら『現代大戦略』クラスのもの、マニアの人なら本物のイランとイラクのケースなんかをシミュレートできるものとか。

宮迫　それにひとつのゲームでもユーザーによって楽しんでいる部分がちがうと思うんですよ。だからその部分、戦闘シーンとか兵器づくりを強調できるようにすれば、もっと多くの人に楽しんでもらえるものになりますよね。

ログイン　ほとんどシミュレーションゲーム言語をつくるようなもんですね。

木下　そうですね。思考ルーチンまでコンストラクションできるようにするといいですね。

宮迫　あ、そうだ、僕さっき3つの方向性っていいましたけど訂正します。思考ルーチンのコンストラクションの方向を忘れてました、すいません。

ログイン　思考ルーチンだけコンストラクションできるんですか?

宮迫　ゲームを面白くしようと複雑化すると、1回遊ぶ時間も長くなってきますよね。だけどその中には単純で面白くない作業もいっぱい交じっている。本当は自分の作戦の方針だけコンピュータが理解してくれればいいんですよ。だから思考ルーチンをしっかりコンストラクションして、コンピュータと対戦させたらいいんじゃないですかね。

ログイン　うちでやってる『ロボットバトル』とかファミコンの『ブリーダー』をうんと複雑にしたかんじですね。

宮迫　そうです。この方法だと、朝起きてすぐに思考ルーチン作って、会社に行っている間に戦わせておけるでしょ。大幅な時間の節約になりますよ。ビデオに撮っておいて早送りで見たりして。

木下　うん、これは実現性高いな。やっと見えたってかんじですね。

ログイン　いけますね。絶対ウケますよ。さっそく作ってください。

木下・宮迫　ハハハハハ……。

ミュージックツールと話しあう



PROFILE

戸田誠司　テクノロジーを駆使したポップスを得意とするグループ、SHI-SHONENのリーダー。"サイバーパンクを超えたただのポップス"が合言葉の新譜「NEU TROPIC(仮題)」はこの春発売予定。

ミュージシャンの戸田誠司さんは

最終的にはミュージックツールも対話型になるだろうと予測する。それが完成した時、人々の生活はどう変わるのか？　また今必要とされているソフトはどんなものか？　よく考えてみた。

戸田さんから送られた未来の音楽ツール事情

ゲームだけが娯楽じゃない。ツールだって楽しむためにある。というわけで、ミュージシャンでPC-9801VMとX68000とAMIGAユーザーの戸田誠司さんと、これからのミュージックツールについて考えてみたいと思った。

で、この企画を戸田さんに説明して取材の申し込みをしたわけだが、その取材の日を前に、SF小説の断片のような奇妙な手紙が届いた。戸田さんからのものだった。まずはこれから紹介することにしよう。

——なんてこった、音頭で起こされるとは！　目覚しがわりにこのソフトを使うのも問題あるな。このソフトにはタイマー機能があって、その日の気分（といっても勝手気ままなこいつの気分だ）で音楽を流してくれる。

「おはよう」と僕は言う。「どうだい、君の国の音楽だろ」と彼はとびっきりのサービスをしたつもりで得意げにこたえてくれた。これらだから外国産のソフトは困るんだ。「君は朝からブルースを聴くか？」と皮肉をこめて僕は言う。

「自分の国の音楽はいつ聴いてもいいもんだ。古きをたずねて新しきを知る、そんなことわざもある」

またはじまった。最近のソフトはちょっとうんちくをたれすぎる。ノリがあまいな、僕は言ってやった。

「どうすればいい？」

やっぱりコンピュータだ。なんだかんだいっても従順なやつなのだ。

「三連のノリがブルースのそれより軽いんだよ、日本人の性格だな」

「わかった、これでどうだ」

「いいかんじだ。あとね、音頭に尺八はいらないな。これは外人の勘違いだ。横笛はないのか？」

「これでいいかな」

ちょっとフルートっぽかったが、まあいいだろう。「歌うから、このフレーズを足してくれよ」。僕は歌った。「あいかわらずオンチだな、補正しておいたよ。すべて覚えておくか？」

「あたりまえだ」

コーヒーをたてながら、僕は次の命令を与えた。「MUSIC SERVICEにアクセスして、今週のアメリカンヒットベスト10のミュージックデータをもらっといてくれ」

「わかった」と彼は言って電話をかけはじめた。「2,000円だけどいいかな」。僕はいいよと答える。

「今月は使いすぎだよ」

そうかもしれない、だがミュージックROMを買うよりは安あがりだ。

「再生してくれよ」

「DJつきでいいかい」

「元気なやつで頼むよ」

あいつは演奏データについてくる解説データを黒人まがいにがなりはじめた。やっと体に血がめぐりはじめる。さて、仕事のしたくでもするかな……。

理想のツールはこんなかんじ

理想のミュージックツールといっても、戸田さんからの手紙にほとんどすべての要素がはいってしまっている。そこにもれた話題を中心に書いていこう。まずこのような対話型のソフトでは、かなりの抽象的な表現も理解してくれる能力が要求される。例えば、全長10センチのジェット機が部屋の中を飛びまわっているような音とか、おいしいおはぎを食べてたらガリッと石を噛んだようなアレンジとか、そんな表現も理解できるだろう。もちろんメモリもバカみたいにあるんだろうから、3年前の犬をひろった日にうかんだメロディーと今できたメロディーを、全盛期のオーネット・コールマンの音色でやってくれ、とかいう注文だってできる。手紙の中では、きれいにしゃべっているらしいから、歌わせるのなんか簡単なはず。自分の作った曲をあこがれのアイドルスターの声色で歌わせることも楽勝ってかんじだろう。まあこんな人工知能をバシッと使ったツールがでてくるまでには、いろんな工夫をしたツールがたくさんでてくるだろう。楽しみ楽しみ。



★ベートーヴェンにあれこれ音楽を作らせたりなんかして。

コンピュータらしいお手伝いをしてほしい

ログイン　この手紙はなんですか？

戸田　理想のミュージックツールを考えてみたわけ。バリバリの人工知能で、音楽のデータとかいっぱい持ってて、通信機能もある。かっこいいでしょ？

ログイン　ミュージックツールを対話型にしちゃったのがすごいですね。今日は戸田さんと、ミュージックツールの中でも、音楽を作曲するためのソフトについて考えてみようと思ってたんですけど、こういうすごいツールがあると作曲もラクですね。

戸田　ラクラク。ヒントになるようなデータもいっぱいあるし、すぐ形にして見せてくれるからね。でもこういったものっていうのは人工知能とかなくても作ろうと思えばできるよ。例えば、最近日本版のでた『インスタントミュージック』とかでもさ、マウスで線引くと次々にフレーズがでてくるでしょ。あれなんかすごく作曲のヒントになるんだよね。今のミュージックツールって、コンピュータじゃなくてもできる作業を、コンピュータに肩がわりさせてるだけってものが多いでしょ。もちろんそういうツールも必要なんだけどさ、コンピュータ特有のサービスがたりないような気がするよね。

ログイン　ひらめきのお手伝いみたいなことしてくれてもいいですよね。

戸田　それと、ツール使ってると思うけどね、何かしようと思った時に、その感情をストレートにぶつけることができないわけ。もうちょっと暗いかんじの曲にしたいとか思っても、「もうちょっと暗いかんじに」って指定できないんだよね。これもそういう指定ができるような努力してないだけで、本当は簡単なことだよね。

ログイン　音色エディタだけど『サウンドプロ68K』では、明かるい暗い、かたいやわらかい、なんて表現でエディトすることができますもんね。ああいうことがもっとできるんだとしたら、理想のツールのように対話型で作ることもできますよね。

戸田　ちゃんとした対話型なら、素人もプロも使えるし、最終的には絶対対話型だと思うんだけど、今の時点では他のものを考えたほうがいいと思う。音楽の場合、言葉で表現しようとすると、その人によって全然ちがうから、コンピュータが理解しなくちゃならない言葉の量だけでもすごいからさ。

ログイン　ここ数年の間にできそうなツールのアイデアってありますか？

戸田　例えば、画面の中に世界地図があるわけね。それでその中の1点をマウスでクリックすると、そこの地方のリズムが鳴りだす。ブラジルならサンバってかんじにね。そしたら次に、そのリズムにあわせてメロディーを作る。作るといってもこっちは元気なかんじか落ち着いたかんじかというのを選ぶだけで、実際の作業はコンピュータまかせにすればいい。メロディーがついたらあとはアレンジかな。これも健康的か退廃的かの度合いで決定できるといい。ようするに、リズムを決めちゃえば、あとは簡単なディレクションで半自動作曲をしてくれるツールだね。

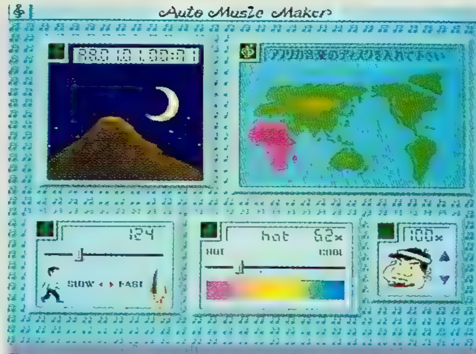
ログイン　それは音楽の知識がない人でも使えるし、面白そうですね。でも作曲家の戸田さんとしては、みんなが曲作れちゃうと困るんじゃないですか。

戸田　私はプロだから大丈夫。ニューアルバム『NEU TROPIC』もよろしく。



世界中の音楽の情報とテクニックをだれでも手にいれられる。

あいまいな表現で音楽を作ろう



▲操作はマウスのみ。まだ歩けない子供でも作曲できる。

右の写真がその半自動作曲ツールである。右上の世界地図については説明ずみだが、補足するとブラジルのリズムでも、その都市による違いくらいまではサポートしたい。もしできるなら、その都市に住んでいる主要ミュージシャンのリズムくらいまでいれたいが、それはゼイタクかもしれないな。左上の山と月はメロディーの性格を季節と時間であらわしている。春の夜9時なら、希望に満ちているがちょっと落ちついたメロディーというかんじだ。左下は曲のスピードをあらわしている。人の歩くようなスピードからロケットのような異常なスピードまで選ぶことができる。同じ曲でもスピードが違うとまるで別の曲に聴こえるんだよね。下のまん中は曲の全体的なアレンジを決定するところ。クールからホットへと変化していくアレンジの中にはトボケタものあり、ヘタなものあり、バラエティーに富んでいる。最後は右下のヘンなオッサンの顔。これは演奏のノリというかズレの度合いの表示画面。このオッサンがズレ度100パーセントで、マイナス100パーセントはニーチェの顔になる。

端末パワー全開で幸せをよべっ！



PROFILE

船田巧　某国立大学生兼ログイン主力ライター。自ら少年ヤマ師を名乗る怪しい人物。ネットワーク関連の情報には敏感で、よくヒトの家の電話から海外のネットワークにアクセスしているらしい。

ネットワーク事情通の**船田巧**は

端末をもっと活用するだけで、もっともっと面白いネットワークゲームができるはずだと主張する。その根拠とは何か？　さらに10年後にはどんなネットワークゲームが可能であるのか？

未来のパソ通はこれ ISDNがかかせない

これからのゲームを考えるうえで最も重要なことは、ネットワーク化だと思われる。RPGにしろシミュレーションゲームにしろ、コンピュータ単位でやる場合、どんなにデータを増やして思考ルーチンを強化しても、限界がある。とても人間相手の突拍子のない面白さにはかなはないのである。この先、ネットワークにはどんな可能性があるのか、今の状況で作ることができるゲームはどんなものか、内外のネットワーク事情に詳しい、マウンテンマスターコーポレーション社長兼本誌主力ライターの船田巧と考えてみることにした。

ログイン　まず最初に、ネットワークゲームを作ろうとする時に、今なにが一番の問題になっているのかっつーことを教えてほしいな。

船田　最近のパソコンなら性能はもう十分だと思うけど、電話回線とモデムがダメだね。ちょっとした絵を送ろうとしたって、今のモデムだと何分もかかるし、速いモデム使おうとしても今の電話回線じゃ無理があるんだよ。三歩ゆずって、グラフィックやサウンドのないゲームで遊ぼうとしても、月に何万円も電話料金がかかったら、遊ぶ気しないじゃん。

ログイン　確かにね。そのことについての解決策はあるもんなのかね。

船田　今すぐどうにかできるってもんじゃないね。時代が変わるのを待つしかない。だけど具体的な計画として、ISDNというものがあることはある。

ログイン　何それ？

船田　大ざっぱにいうと、今の電話線を光ファイバーに変えて、ケタちがいに大量のデータをやりとりできる通信網ってかんじかな。

ログイン　そうなるとグラフィックなんか、もうフルアニメーションで送れちゃったりするわけ？

船田　そう。だけど一軒一軒の家でそういったレベルのものが使えるようになるのはいつかわからないけどね。今世紀中には確実にできる。誓うよ。

アーケードゲームがすべてネットワーク化

ログイン　仮にそれが完成したとすると、ゲーム的にはどんなもんが考えられるんでしょーかねえ。

船田　マルチプレイヤーの『アフターバーナー』なんかカルイカルイ。

ログイン　それは大げさでしょ。

船田　だってさ、アメリカのGEnieってネットワークでは『エアウォーリアーズ』っていうゲームがあって、ネット上のバトルフィールドで空中戦を楽しんじゃったりしてるわけ。

ログイン　12月号に載ってたフライトシミュレーターみたいなやつね。あれはドッグファイトもできるらしいけど、

10年も待たずにすむはずのゲーム

家庭でマルチプレイヤーのアフターバーナー風ドッグファイトゲームができる日は必ず来ると思うが、その前に出現するだろうと思われるのがゲームアーケードでの実現だろう。ホストはゲームメーカーの本社に置かれ、ゲームアーケード間は大容量の通信回線で結ばれる。筐体は戦闘機のコクピットを模して作られるが、操作はアフターバーナーのように簡単。当然のことだが、縦ゆれ、横ゆれ、グルグル動く体感ゲーム。マップは日本地図そのままで、自分の飛び立つ飛行場はゲームアーケードのその位置である。ヘッドセットからはホスト側からの管制官の声。その時間のシナリオに従って地域ごとに編隊を組ませて目的地へ誘導する。フライトシミュレーター風にテイクオフし、ヘッドセットで仲間と交信して編隊を組み、いよいよ戦闘だ。こっちも人間、相手も人間、うまいやつもへたなやつもいる。まちがって友軍機を撃ち落としてしまうやつもでてくるかもしれない。そんなハプニングやアクシデントがネットワークゲームの魅力。スポーツの試合のように喜び悲しみ笑いを共有しよう。

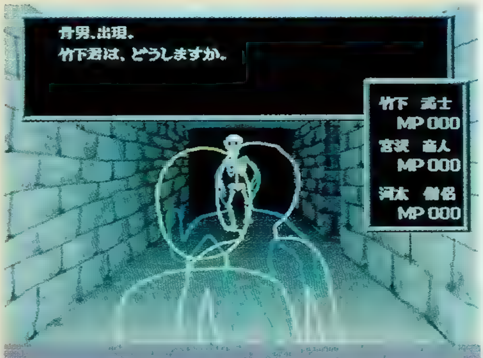


⬆このアフターバーナーがみんなでできるってわけなのだ。

今すぐ開発にとりかかってほしい

やる気さえあればすぐにでも実現可能なのが、端末の力を利用したネットワークゲームだ。アメリカではすでにこの方式のゲームがいくつかあるので、最初はそれらを参考にしてみるのもいいだろう。ここでは比較的簡単に作れて面白い、RPGの場合を考えてみることにしよう。

まず端末側が持つ情報。これはグラフィック、サウンドのデータはもちろん、マップ、キャラクターのパラメータなど、ゲームをするうえで必要なもの、ほとんどすべてを持つべきだろう。そしてホストのほうにもそれとおなじものが必要だ。これによって受け渡しする情報の量をできるだけ少なくするのだ。



●実力がなくても強い人とパーティーを組めば先に進める。

ウィザードリィタイプのRPGを考えると、各プレイヤーは僧侶だの戦士という一人一役をプレイし、4、5人でパーティーを組むことにする。敵はコンピュータが作りだしてもよいが、生身の人間の方が面白い。大切なのはプレイ中にチャットができるようにすること。これでフンイキはがらりと変わる。ホストはボードゲームのマスターの役割だ。

アフターバーナーとはそーとー違うよ。

船田 いや、でもISDNになれば、今のデータ転送速度の少なくとも180倍にはなるから、今送るのに10分かかるグラフィックでも3秒ちょっとで送れるでしょ。しかも実際は端末の助けをかりるし、画面の一部分しか動かす必要はないから、アフターバーナーだって十分対応できるよ。

ログイン マユツバな気もするけど、もしそうなった時っていうのはちょっと想像つかない世界だね。

船田 とりあえずアーケードにあるゲームはみんなマルチプレイヤーでできるはず。百人とか千人とか万人とか。最初は多人数でやればなんでも面白いんじゃない？

ログイン それとは別に、ネットワークにはチャットからハビタット方面の、人と出会ったりする楽しみがあるよね。

船田 そういう方向もリアルになっていくだろうね。どんどんリアルになっていって、ネットワークの中に完全に世界ができあがって、ちゃんと学校行ったり会社行ったり近所づきあいとかしたりして、どれが本当の生活だかわかんなくなっちゃう。

ログイン 在宅勤務が多くなるとホントにわかんなくなるかもね。もしそういうものが本当にできると、危険だとか不健康だとかいう人がでてくるだろうけどさ、かまわずやってほしい。

船田 いくとこまでいってほしいね。

端末をもっと使えばいきなり遊びが広がる

ログイン 未来のことはさておき、今のネットワークの環境で可能なゲームについて考えよう。

船田 まず、今のネットワークゲームでは、端末側マシンの能力がほとんど使われてない。使ってるのはハビタットとGEnieくらいだよね。そこを改善するだけでもかなり面白いものができる。例えばウィザードリィなんか、マルチプレイヤー化するのすごく簡単。ホストはマップとかプレイヤーのパラメータとか、主要なデータだけ管理すればいいのね。端末側は、画面に映っているものを動かして、その動かしたという信号をホストに送ってやればいいでしょ。

ログイン なるほどね。でもそんなに簡単なのに、どうしてどこもやってくれないわけ？

船田 ハビタットではなぜできたかっていうと、ひとつにはルーカスみたいにお金と人材と夢を持ったところがあって、既存のネットワークがあって、しかも電話料金が安いということがあると思うんだ。日本にもこういう条件がそろえばなにも問題はないんだけど。

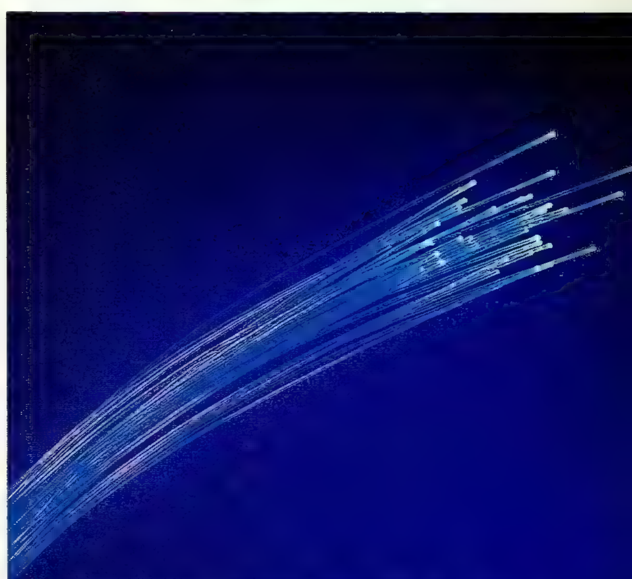
ログイン でもそれはないものねだりなわけでしょ。日本の企業は、はっきりもうかるってわかってることしかお金を出してくれないからさ。実は面白いゲームを作ればちゃんともうかるんだぞってことをバーンと見せてやる必要があるね。

船田 アーケードゲームで遊ぶことにくらべたら、電話料金なんて微々たるもんでしょ。ホントに面白いゲームだったらユーザーはついてくるよ。

ログイン 10,000円を超すソフトだって面白けりゃバンバン売れるもんね。どっか本気でやってくんないかなー。

船田 ログインがやればいいじゃん。

ログイン あ、そーだね。じゃあ、船田くん担当ってことで、よろしくねん。


光ケーブルは情報の伝達スピードもさることながら、美しくてよい

WASTED事務局会議だぜっ!



国際科学技術娯楽年間（WASTED 1988〜1999）の活動第1弾の最後に、事務局の人間達による会議録をお届けしよう。会議室は青山にある某焼き肉店。今後の娯楽シーンを盛りあげようと、カルビの切れっぱしをとばしながら、白熱した討論がなされたぞ。

やりたいゲームがあってハードは生きてくるのだ

小島　というわけで、国際科学技術娯楽年間という一大プロジェクトがブチあがってしまったわけです。娯楽のための科学技術の開発を促進したり、新しいゲームシステムについて研究したり、娯楽というものを盛りあげることならなんでもやっていこうと、かように思っているわけだ。で、今回はその第1弾として、ハイテク・アミューズメント長期予報っていうレポートと、近未来のコンセプトソフト大公開っていうのをやってみたんだけどさ、なんかこれからのことに重要な影響を与えそうな話はでたかね。

河野　1ギガのチップができるって話はビックリした。もうそうなっちゃうとメモリなんか使いほうだいってかんじでしょ。コンピュータゲームを作るのにとりあえず一番困るのはメモリが足らないことだからね。でも、そういう心配がなくなったらいいゲームができるのかっていったら、そんなことない。CD-ROMなんかでも同じだけど、そこになにをいれるのかが問題だよね。



小島文隆事務局長
娯楽を愛する心は人一倍強いが、飲む酒の量は人五倍多く、しかも酒乱。

金井　過去にビデオディスクゲームがそういう失敗してる。やっぱり使い方しだいってかんじがする。

河野　例えば天才バカボンってマンガがあるじゃない。あのバカボンのパパの人格とかって、誰もがリアルに理解してるし、すごく表現として深いところまでいってるんだけど、よく読んでみるとそんなに情報量ないんだよね。言ってることもかぎられてるし、顔のパターンなんかも少ない。もしかするとディスク1枚におさまるような量かもしれない。見せ方っていうのは大きいと思うな。



金井哲夫常任理事
自分自身が最新絶叫娯楽マシンのような、もちもちボク万年新婚ボケ男。

小島　とりあえず表現できる紙の大きさは十分になったわけだ。次はどう使うかを考える時なのね。

金矢　本当は人々にのぞまれてハードがでてくればいいんだけど、先にハードがでちゃうと、どうしていいかわかんないんじゃないの。

ガビン　のぞむだけじゃなくて、具体的な使い方まで考えられない想像力がなさけないれす。

河野　X 68000とかもそう。こんなマシンが欲しいってことはいわれてたけど、いざフタをあけてみるとビビッちゃって誰もオリジナルソフトを作ってくんない。

小島　よーするに、人間は技術の進歩によっていろんなスゴイものを発明するわけだけど、ちゃんと遊びたい目的で発明されるようなことはほとんどないってことだ。だから、なんか新しいハードができそうだという声が聞こえたら、すぐに遊び方を考えなきゃダメなわけ。

河野　それは国際科学技術娯楽年間の活動の一環として提案していきたいね。

より面白くするんじゃなく新しい面白さを生みだそう

ガビン　今回の記事では実現可能な娯楽を考えてもらったんだけど、今の技術では不可能なことも考えられていいわけですよね。そういうアイデアってあるんれすか？

金井　あのね、RPGでモンスターに勝つとちゃんとお金がジャラジャラって出てくるコンピュータがほしい。

小島　それはでも、銀行とつながってて、負けるとちゃんとお金とられるっていうのは考えられるじゃん。

金井　モンスターを倒すとお金増えちゃうんですか？　パチンコ屋みたいなRPG屋っていうのができるかもしれないな。みんなズラーッとすわってゲームしてるの。

ガビン　ゲームしてお金がもらえるのはお得だなあ。僕はそれがいいれす。

金井　そう、パソコンのゲームってお得なかんじがないんだよね。スポーツなら体力つくとかさ、小説だったらためになるとかあるじゃない。だから木屋さんのコンセプトソフトみたいに、現実と関連を持たせて知識が得られる

ようなものはいい。

河野　今は、早解きの優越感しかない。

金井　むかしイギリスにあったゲームみたいに、このゲームを解いた人にいくらプレゼントするとか、そういうものが必要なんじゃない。



河野真太郎常任理事
娯楽にも強いが科学技術にも造詣が深い、さすがに頼りになるパパさん。

ガビン　でも本当はゲームをすること自体が面白くて得なことのはずれすよね。頭の中がからっぽになるのが気持ちいいとか、ほんとに空飛んでるみたいで気持ちいいとか、そっちの方向にお得なかんじがするのもいいなー。

金井　それはある。ゲームセンターなんか体感ゲームどころじゃなくて、もっと遊園地みたいになってほしいって気がする。

ガビン　かなりエスカレートした、根本的に面白さの種類のちがうようなものにしてほしいなあ。

金井　むかしのさ、インベーダーゲームのころって４Ｋと８Ｋくらいのプログラムだったよね。今はアフターバーナーとかすっごいメモリ使って動いてると思うんだけど、基本的な面白さってそんなに変わってないですよね？

小島　漫画が劇画になったくらいのちがいかな。

ガビン　使ってる頭の筋肉はほとんど同じなんじゃないすか。

小島　もしかすると、コンピュータゲームが考えだされてから今までの間に発見された面白さの種類って、せいぜい10個くらいかもよ。

河野　もっと少ないかもしれませんよね。最初のころはスネークバイトならスネークバイトの、面白さをつくりだしてたんだよね。だけど今は、スネークバイトを改造して、より面白くする人はたくさんいても、面白さをつくる人がいない。だからいくらすごいゲームでもすぐ飽きちゃうんだよ。



ガスコン金矢常任理事
原稿も書けて漫画も描けてコンピュータにも詳しいという困った人物。

小島　どこにも天才がいないからいけないんだ。

ガビン　天才のせいだ。天才が悪い。

ココロにゆとりがなくちゃいいゲームもできないぞ

ガビン　じゃあ、どうしたら画期的な今までに聞いたことも見たこともないような娯楽を作れるんれすか？

河野　やっぱりね、ブレークスルーがあると思うんだ。映画がモノクロからカラーになったり、サイレントからトーキーになったみたいに。

小島　それはどんなもんだと思う？

河野　わかったらログインで作っちゃいましょう。

金井　ソフトでどうこうっていうんじゃなくて、もっとシステム的な話だという気はするな。画面を見ながらさ、キーボードでカチャカチャやるもんじゃないと思うよ。

小島　TRONが小学校にはいるって話だから、それを介して全家庭にコンピュータがはいりこむと、そこからは急速に変化があるかもしれないなあ。

金井　今の小学生とかは、やっぱり僕達とはちがうんだよね。ヤマログの逆質問電話で小学校の先生と話したらさ、小学校２年生でもうゲームとかプログラミングしてくるっていってたよ。

金矢　僕たちはコンピュータを使っていろいろ気にいらないところがあっても、むかしとくらべればよくなったからいいやとか、性能的に無理だから仕方ないかとか思っちゃうけど、今の子供はそういうことを許さないと思うんだよね。

小島　そういう子供が大人になった時が楽しみだよね。だけどさ、アメリカとくらべてどうして日本では、リトルコンピュータピープルみたいな、バッカじゃないかって思うようなソフトがでないんだろう。

河野　ゆとりがないからじゃないですか。年末までに最低何本売れるソフト作んなくちゃならないとか、そんなふうな仕事の仕方してたら、ソツのないソフトしか作れないですよ。

小島　大きな不満としていいたいのはあれだね。船田も言ってたけど、誰も遊びのためにお金を使ってくれないってことだね。

金井　日本はぜんぜん貧しいですよね。

河野　GNPが世界一といっても、アメリカとかイギリスとかとは家の大きさがちがうもんね。

ガビン　マーケットが小さいから、結局もうからないのれす。コンピュータのネットワーク化とかが進んで電話料金も安くなればいきなりマーケットが大きくなる可能性あるのににゃー。



伊藤ガビン常任理事
普段はヘラヘラ笑っているだけだが、イザという時は原稿が遅いバカスケ。

小島　遊びを商売に使おうってやつもいないんだよね。

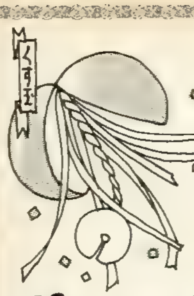
河野　だいたい今までにゲームのために開発したぞっていう技術ってあるのかな？

金矢　スプライトなんかそうですよね。

金井　さびしいね。誰か好きなだけお金を使っていいから、いいゲームを作れとかいう人いないの？

河野　パトロンね。世界一面白いゲーム作れって、ポンと１億円ぐらいくれるパトロンがいれば、いい。ルネッサンスもそーしてできた。というわけで国際科学技術娯楽年間事務局では、パトロンを募集します。ワレと思わん人はログイン編集部までご一報ください。

小島　誰か１人くらい間違って応募してこないかな。



おまたせしました

プログラムオリンピック "これなーんだ?"クイズ当選者発表っ!



10月号プログラムオリンピック4の"これなーんだ?"クイズに、たくさんの応募をいただいちゃって、どうもありがとね。さて、お待ちかねクイズの正解、および当選者の発表なのだ。数千とも数万とも言われる応募者の中から勝ち抜いたみんな、おめでとう。こいつは春から縁起がいいではないか。

アスキー

アスキーのクイズの答えは、至極カンタン。**集音機**だ。中には『シューオンサー』なんて、ていねいに商品名まで書いてきてくれた人もいたけど、両方とも正解ということにしました。

アスキースティックIIターボがプレゼントだけあって、かなりたくさんの応募があったけど、3人にしかあげられないのだ、ゴメンよ。さて、厳正なる抽選の結果以下の人々がアスキーのプレゼントを獲得した。アスキースティックでハイスコアを目指してくれ。

●大阪府　真鍋　貴雄
東京都　豊田　昌宏
千葉県　石川　一志

ウルフチーム

よく見りゃわかる、ウルフチームのクイズ。答えは、**指圧クッション**なのだ。背もたれについている球体がグリグリッと背中のスジをほぐしてくれるわけね。あー、気持ちよさそ。

かっこいいウルフチームのステッカーは、右の10名にあげちゃう。

●栃木県　関　正俊
東京都　林　貴彦
滋賀県　橋本　秀明
広島県　松浦　博之
兵庫県　坂元　康伸
福岡県　石川　武広
北海道　秋元　健一
東京都　宇田川知之
千葉県　新田　清司
山形県　立花　優

ウィンキーソフト

地元、及び万博記念公園に行ったことのある人にしかわからない、ウインキーのクイズ。やはり正解者のほとんどが、大阪地区の人であった。

答えは、**楽園と魔境**だ。2～3人乗りのボートに乗って、洞窟とかの中を探検する、ふつーの遊園地でもよく見るアトラクション。余談だが、エキスポランドにはこれの他、『スペースサラマンダー』というイカス、ジェットコースターがある。

EXPO'70記念盾の獲得者は、以下の3名ね。

●大阪府　村田　智一
大阪府　森垣　准
兵庫県　渡辺　昇

SPS

出題した側から言うのも何だが、このSPSのクイズの答えが、よくわかったものだと感心してしまうのだ。文中にヒントをいくつか出しているとは言うものの、写真だけ見たら、何が何だかわかんないもんね。

答えは、**コーヒーゼリー**。右上の白い部分は、クリームなのだ。応募者の中にはダースベイダーなんて書いてきた人もいたけど、そうとらえるのも、無理ないよーな気もする。

というわけで、SPSのプレゼントは以下の3人へ。

●東京都　赤松　励
千葉県　田谷晋太郎
埼玉県　吉田　雅之

キャリーラボ

これはカンタンだね。オリンピックの記事中の写真が、バッチリヒントになってるし。で、答えは、**お城の石垣**。もちろん熊本城だ。

見たとおりに"石"なんて書いてきた応募者もいたけど、もちっと想像力を働かせてほしかったぜ。ゲームをする君たちなら、想像力のほうはバッチリなはずでしょ？

そういうわけで、キャリーラボ特製テレフォンカードは、以下の3人にあげてしまおう。ログインへの質問電話にでも使ってね。

●鹿児島　恵　喜成
　埼玉県　阿部　智章
　埼玉県　保立　粋

ザイン・ソフト

ちょいとイジワルなザインの問題。写真をよーく見れば、この怪獣はタイヤで作られてるのがわかるでしょ？　で、ちょっとカンを働かせて、そうだこれはタイヤ屋のオブジェ兼看板ではないかとひらめいた君は賢い。そうです、答えは**タイヤ屋の看板**なのだ。それにしてもよくできた怪獣だよね。目といい、口の開き具合といい。

それでは、ザイン特製Tシャツは下の5人に贈ろう。

●北海道　山内　健二
　神奈川　塩田　敏明
　山口県　遠野　真理
　茨城県　染谷　亮一
　秋田県　大森　夏樹

ゲーム アーツ

とてもムズカしい、ゲーム アーツのクイズ。では、答え。**こたつ猫は少牌しているため、流局待ちということである**。まぁ、つまりこの猫はチョンボしてるわけなのね。こんなのわかりっこないぜ。

ということで、正解者はなしでした。だから応募者の中から勝手に3人選ばせていただきました。池袋名物、サンシャイン国際水族館のラッコとパンダイルカキーホルダーは、下の3名に。君たちはまったく、運がいい。

●茨城県　山口　圭介
　千葉県　池田　昇
　東京都　村上　徹

システムサコム

いや、毎度毎度むずかしい問題を出題して、申しわけない。このおすもうさんの像は、JR両国駅の臨時改札口の構内にあるんだけど、この像を寄贈したのは、**ライオンズクラブ**なのだ。

ライオンズクラブってのは、西武ライオンズではなく、あの、マンション関係のほうね。そーいえば、両国駅のホームからも、総レンガ造りの立派なライオンズマンションが見えるなぁ。

てなわけで、システムサコムのメルヘン・ヴェールステッカーは次の3名様へ。

●東京都　渡辺　透
　東京都　前田　芳彦
　神奈川　近田　宏

工画堂スタジオ

工画堂スタジオの出題は、ちょっとムズカしかったんじゃないかな。やはり、工画堂のそばに住んでいるとか、通りかかったことがあるという人にしかわからないと思うのだ、この答えは。

正解は、**フジテレビ美術センター**。さすが小道具のフジTVだけあって、このブタもよくできている。"ひらけポンキッキ"とかに出てきそうなヤツだよね。

見事正解した人の中から次の3人に、工画堂特製ジャンパーとステッカーを贈呈。よかった、よかった。

●千葉県　高橋　愛典
　神奈川　小林　緑
　東京都　三枝　進

システムソフト

ネコか何かのしっぽを髣髴とさせる、この棒。実は**ハンガー**だったのだ。棒の中心から出ている金具が、わりとヒントになったんじゃないだろーか。

こういう直線のハンガーって、使いやすいんだよね。服がかけやすいし、型くずれもしにくい。システムソフトの人々は、わりと服に気を配ってるのかな？

ま、とりあえず、黒地のかっこいい大戦略エプロンは以下の3名にプレゼント。これをつければ、料理の腕前も上がる、かな？

●山口県　山下　賢治
　東京都　秋山　憲司
　福岡県　竹之内文盛

コナミ

"これな～んだ？"クイズの中で、唯一選択式のコナミの問題。答えは、ズバリ③漁師さん！　いや、ちがった。②**ポートライナー**が正解でした。

いやー選択式といえど、難しかったでしょ？　③漁師さんか、⑤大橋巨泉号か迷った人もずいぶんいたみたいだけど、よもやポートライナーだとは夢にも思わなかったんじゃないだろうか。

ヘタなジョーダンはさておき、神戸人形は下の人にあげてしまおう。玄関わきのゲタ箱の上にでも飾ってちょーだい。

●千葉県　岩井　裕二

スタークラフト

ほんわかした雰囲気の、スタークラフトの問題。出題した編集者が、目の前でおみくじを引いてくれたのだ。「じゃー、いくよー。えーと、これはぁー、占ですね」。正解は吉だそうです。

正解者がいなかったので、応募者の中から3名に、貧しい娘がススキでミミズクを作って売り、そのお金で母の病を治したというエピソード付きの、ススキミミズク(枝つき)をプレゼントしよう。孝行娘の気持ちが込められた、ありがたーい品物なのだ。

●福岡県　保坂　慶太
　千葉県　本多　浩二
　青森県　北村　良治

ソニー

写真を見る限りでは、金属質のものであることは間違いない。金属でも細長いものと言ったら……あっ、そうか。日本刀！

などとオソロシイ答えを送ってきた人もいたが、正解は何のことはない。**イスのあし**なのだ。横にしてあるからわかりづらかったかもしれないけどね。部分的に拡大して見ちゃうと、わからないものなのだ。下の5人に、ソニーのアツいプレゼントをもらって頂こう。

●千葉県　吉田　明美
東京都　高橋　雅之
徳島県　矢口　成人
宮城県　大友　康之
滋賀県　境　伸二

デービーソフト

ちょっと、この銅像の顔は凄まじいものがあるけど、実はこの人、小林多喜二なのだ。そう、『蟹工船』でおなじみの、プロレタリア文学の第一人者だった人だ。

彼は、生まれ故郷の小樽に帰ることなく、東京で拷問死してしまったわけだけど、今は銅像となって小樽の旭展望台で故郷の海をじっと見ているのだ。哀しいお話である。で、正解は**旭展望台にある小林多喜二像**ね。正解者の中から下の3人に、うっでい・ぽこノートをあげる。

●北海道　高橋　宏尚
大阪府　新井場ゆう子
青森県　渡辺　剛

ツァイト

何やら、ブンガク的な薫りただよう、この横顔、でも、このヒトはトルストイなんかじゃない。1917年のロシア革命の指導者といえば、そう正解は**レーニン**。

しかし、どーしてこんな銅像がツァイトにあるのかふしぎだよね。ツァイトの素顔は、ナゾに包まれているのだ。

てなわけで、ツァイト特製のかっこいいCDミラーは、以下の5人の方々にさしあげよう。

●長崎県　福田　雅史
京都府　上田　武郎
東京都　前原　修
熊本県　斎藤　良介
兵庫県　宮島　治

日本コンピューターシステム

これ、実は**ハンガリー大使館通省部のマーク**なのだ、わかった？　大使館といっても、アメリカ大使館のようなリッパなものもあれば、貸しビルの一角にひっそりと構えているところもあるのだ。何たって東京は地価が高いからね。

NCSが入っている森ビルというのは、都内のあちこちで見うけられる、とってもお金持ちのビルなのだ。ちなみにログイン編集部があるところも、大仁堂ビルという貸しビル。ああ、お金持ちになりたい。それはともかく当選者は以下の2人。

●東京都　浅田　慎二
神奈川　大橋　進

T&E SOFT

ここは、会議室だ。という声も多かったけど、答えは、**バスルーム**なのだ。浴槽にもプラモデルが積み上げられ、ほとんど物置と化してしまったあわれなバスルーム。使ってないんなら、うちのアパートにくれないかな、と貧乏な編集者はつぶやくのだった。

それはさておき、ハヤリのグレー地のディーヴァトレーナーは、下の5名にさしあげましょう。Dr.アライも愛着しているものだ。

●青森県　伊達　友之
埼玉県　河村　正行
群馬県　都築　邦明
鳥取県　安部　宏伸
大分県　佐藤　了

日本テレネット

取材班がテレネットを訪れたのは、夏。夏はとーぜん暑い。暑いから涼を求める。と、連想していくと、**うちわ**が正解であるという結論になるのだ。ちょっとムリがあったかな。

しかもこのうちわは、スタッフの似顔絵つき。スタッフ全員が、自分の似顔絵のついたうちわでパタパタやっている光景は、なかなか不気味なものがあったにちがいない。

当選者は以下の方々。テレネットセットを贈呈ね。

●栃木県　佐々木恒行
東京都　草壁　啓一
茨城県　塩崎　慎介
愛知県　竹下　敬

データウエスト

ラッコというのは、わりとどの水族館にもいるものなのだ。サンシャイン国際水族館と答えた人も多かったけど、正解は**須磨の水族館のポスター**だ。神戸にあるらしい。ほんもののラッコというのは、マンガ『ぼのぼの』の、ぼのとは違い、わりとせわしく動く動物なのだ。水の中でくるくる回転しながら貝なんか食べたりしてね。とても可愛い。

見事に正解した以下の3名に、データウエストのハッピと豆しぼりを贈呈、クリーニング済みよ。

●大阪府　福田　裕也
三重県　浅野　安之
兵庫県　村野　龍一

日本ファルコム

日本ファルコムの、とらえどころのないクイズに答えてくださったみなさん、どうもすみませんねー。

正解は、なんと**ディスコの看板**だったのだ。何となく漠然としているけれど、これが答え。マージャン屋という声もあったが、それっぽい雰囲気も確かに感じられる。

正解者がいませんでしたので、応募者の中から抽選した下の3名に、ロマンシア人形をさしあげちゃう。貯金箱にもなるという、実用的なものだぞ。

●北海道　高畑　望
東京都　小堀　次朗
宮城県　塩沢　善宏

ハミングバードソフト

昔はよく、家のへいなどに鳥居の絵を描いてこれを防いだもんだ。といえば、答えは**立ちション防止のため**、なのだ。ここで立ちションすると、自分のほうにはね返ってくるという仕組みになっているらしい。これじゃたまったもんじゃないよね。というわけで、この装置は、なかなか役に立っているのではないだろうか。

ズバリ正解した人の中から、次の3人にハミングバードソフトのオリジナル便せんと、シール5枚組のセットをプレゼントだ。

●栃木県　飯田　浩人
宮城県　洞口　潤
神奈川　浅田　明宏

マイクロキャビン

ちょっとイジワルだったかな？　このマイクロキャビンの問題。答えは、**何もない**。あの三角部分は看板になっていて、中は空洞ってことだな。

エレベーター、とか階段とか書いてきた人も多かったけど、うん、そう見えるのもムリはないね。あんなぜいたくな看板ってのは、なかなか見あたらないもん。

そういうわけで、は〜りいふぉっくすのかわいいトレーナーは、下の5名様へ。

●三重県　西川　雅也
三重県　芦田　雄一
愛知県　篠沢　真澄
兵庫県　永沢　修二
山口県　鈴木　晴彦

ビクター音楽産業

ふうむ、民芸品か、昔の山本寛斎を思わせるこの絵柄。実はビクター音産の**スタッフのTシャツ**だったのだ。なーんて派手なんだ。夏にこんなTシャツを着られると、囲りの人は暑苦しくてしょうがないんじゃないだろうか。

と、まぁそういうわけで、見事Tシャツと答えた想像力の豊かな下の人々に、ビクター音楽産業から心をこめて特製Tシャツをさし上げちゃう。残念ながら、派手な絵柄はついてないけど、シンプルな白でオシャレよ。

●東京都　栗山　久
群馬県　浜田　晴彦
島根県　里中　真人

リバーヒルソフト

リバーヒル・ファンならわかるかもしれないね。これは**『デスフォース』の広告の一部**なのだ。厳密に言えば、この植物の名まえは、〝ナナカマド〟というらしい。わざわざ植物事典で調べてくれた人もいたけど、よーするにデスフォースの広告だってわかっていただければよかったのだ。出題のし方がいじわるだったかな。ゆるして。

当選者は以下の3人。リバーヒルソフト特製の、渋いマンハッタンレクイエムTシャツをプレゼントだ。

●北海道　佐藤　務
北海道　小山　明宏
東京都　吉見　裕介

ボーステック

答えは見てのとーり、**そうじのおばさん**なのだ。ログインのある大仁堂ビルにも、おじさんとおばさんの必殺そうじペアがいるが、いやー実にありがたいことです。こういう人々がいてこそ、我々はきれいなオフィスで気持ちよく仕事ができるってもんだ。早朝、徹夜明けでボーッとした頭に、凄まじいそうじ機の音で喝を入れてくれたりもしてくれるしね。

正解した人の中から、下の3名にレリクスのかっこいいトレーナーをあげる。

●鳥取県　佐々木　博
和歌山　中田　憲志
徳島県　鳥田　修司

ログインソフト

ログインのクイズは4つ。まず、〝スケベそうな2人の男がいる場所〟は、**いあ〜んバカンスで行った土肥温泉のストリップ小屋の前**でした。次に、りりしい雰囲気漂うイラストは、**ヤマトタケルのパッケージイラスト**なのだ。それから、編集チョーが指さしているのは、**バックスサーヴァー**。最後に、鉄骨製の建物は、**東京タワー**なのであった。どう、難しかったかな？　各プレゼントは次のヒトたちに贈呈だ。

ログイントレーナー
●北海道　小林　慎一
東京都　伊藤　良宏
千葉県　宮城　治

のぼりとテレフォンカード
●奈良県　中島　慎滋
静岡県　多田　早利
東京都　小畠　卓哉

100ガバス
●埼玉県　小宮　厚志
愛知県　林　修一
山形県　石田　洋司

ファミコン通信特製電卓
●東京都　岩沢　二朗
山梨県　高橋　恒一
東京都　上田　修大

HOT. B

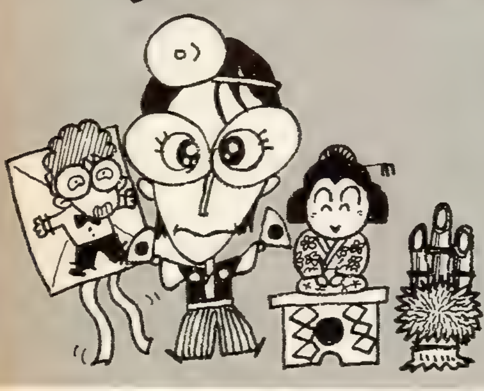
一見、おだんご屋の看板。でも、実は**おふろ屋さん**だったのだ。イヤ、ふろ屋はいい。自宅におふろのある人も、銭湯のあの広〜い湯ぶねにつかりたいと思うことがよくあるでしょ？　ちょっと熱めの湯につかった後に、森永フルーツ牛乳をグイッとやるあの幸せ。銭湯でしか味わえない、醍醐味なのだ。ちなみに、料金は、都内では大人270円。ちょっと高いかな？

当選者は以下の3人。ホット・ビィグッズの数々をプレゼントしよう。

●静岡県　田所　浩二
福島県　辺見　慶子
鳥取県　中嶋　恒男

以上の当選したみなさん、いやーおめでとう。各ソフトハウスからの心のこもったプレゼントを受けとってくれ。残念ながら選からもれた人も、これからもどしどし応募してきてほしい。もしかすると今年の〝プログラムオリンピック〟でも、プレゼントコーナーがあるかもよ。期待しててくれ!!

ゲーム情報局だよ どっこいしょ!



「新年はめでてぇ！」というわけで、情報局はまたまた新装開店したのでござる。ござるのオシリはマッカでござる。アハハ、おとそ気分だね、こりゃ。とにかく、新コーナーやポイント制を設立したゲーム情報局を、のぞいてごらんなさいな。

レジエンド

■あった！　隠れゲーム発見

PC-88SR版で隠れゲームを見つけました。

まず、システムディスクを使って、ベーシックを立ち上げてください。いわゆる、プログラムを打ち込む時の状態にする訳です。そして、ディスク1をドライブ1に入れて、Filesと入力します。

すると、〝mojong・bas〟と〝Katch・bas〟という2つのファイルがでてきます。あとはそれぞれのファイルをロードしてランするだけで、隠れゲームが楽しめます。ちなみに、〝majong・bas〟は4枚マージャンのゲームで、〝Katch・bas〟のほうは反射神経ゲームです。ゲームの遊び方は表示されるので、すぐわかると思います。

東京都　高橋一郎



⬆江口寿史風のハイドライド3は、名もない98ユーザー君からだ。彼はPC-9801のユーザーのため、ハイドライド2も3もできないと、お便りで嘆いていた。そーゆーときは、しょーがないからディーバ98を好きになりなさいね。

ルクソール

■ボスキャラの倒し方

1面　両手を破壊した後、体を撃つ。

2面　花びらみたいなのを出した時、少し出る白の突起物を撃つ。

3面　体全部をひたすら撃つ。

4面　頭を集中的に狙う。

また、1面と4面のボスには死角がありますので、探してみてください。

どーしてもできない人へ。V1-Sモードなら、敵の攻撃を見切れるでしょう。

千葉県　ローリー犬

■1～3面までの注意点

1面　バリアをくれる敵を、優先的に倒しましょう。武器のほうはレーザーよりも3連射ガンのほうがいいみたいです。

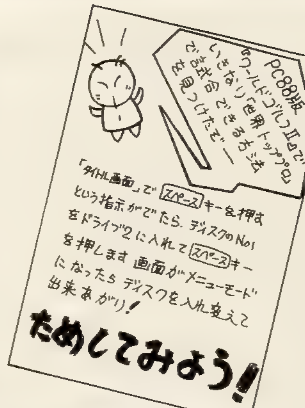
2面　高速で画面を横切る赤いヤツ、こいつを全部倒せるよう、努力しよう。地上は、無視してかまいません。

3面　アイテムが比較的出やすいので、取りまくりましょう。たまに自機を囲みにくる奴は、正面のみをやっつけ、その穴から逃げよう。なお3Dモードはこのあたりから、手強くなるようです。

兵庫県　加藤隆幸



⬅暗所恐怖症の弱虫戦士は、静岡県の三時のおやつは任天堂君。こんな弱虫の戦士じゃ、とてもハイドライド3の世界は解けないぞ！　鼻水まで出して汚いなあ。



➡ワールドゴルフIIの発売から、わずか一週間で送ってきた速攻情報ヤロウは、愛知県の大森一賢君。その速さに敬意を表し、右10度に傾けてみたぞ。

ワールドゴルフII

■必殺の一打を紹介

PC-88SR版で、必殺技を発見しました。名付けて、「パター・フック・スライス打法」。

これは、グリーンの外からパターで打つ時に、あらかじめ、SWか何かでスタンスを変えておきます。その後、クラブをパターに持ちかえて打つのです。これで、チップインだって夢じゃない!?

大阪府　福田修司

ドラゴンバスター

■秘密のモードを2つ公開

FM77AVのドラゴンバスターで、隠しテクを発見しました。

①サウンドテストモード

タイトル画面で[PF1]キーを押すと、このモードに入る。[4]、[6]キーで曲を選び、スペースキーを押せば、音楽が鳴ります。

②バックグラウンドパレットモード

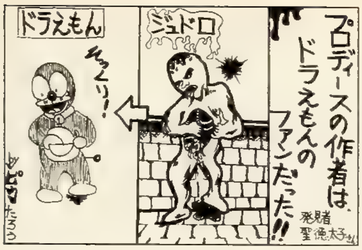
ゲーム中に[ESC]キーを押し、続けて[PF1]キーを押すと、このモードに入ります。左スペースキーと中央スペースキーを使って、いろいろ色を変えてください。[R]キーで元にもどります。

神奈川県　AkiyAky

裏 一問一答

問　ガルフォースのアドベンチャーなのですが、はじめのほうで宇宙の敵と戦うとこ、あるでしょ？　あそこでどうしてもやられてしまうんです。敵をたおさないと戻ることもできないし……。どうするんですか？（岐阜県　永田　修）

答　いろんなやり方があるというウワサなんだ、ここの突破法には。回避を2回か3回する間に1回の割合で攻撃してみてよ。無人のブロンディも出撃させるとか、敵を2機倒せばいいという話もある。先月号の診療室も参考にしてよね。



⬆ジュドロのモデルがドラえもんだったとは、藤子先生もビックリの新事実だ！　この驚くべき発見をしたのは、千葉県のピカ太郎君だ。

ロマンシア

■エンディングに関する秘密(PC-8801版)
ロマンシアを何度もクリアーしていて、どうも不思議だったのが、最後にドラゴンの頭をぶっとばす時、カルマがひとつなくなることでした。だが、そのわけが解明されるような技を見つけたのだ！

①がんばって、ドラゴンと戦いながらロマンシア王国に来る。
②あと一撃でやっつけられる、という所で教典を使う。
③教典の効果があるうちに、ドラゴンの頭をドラゴンスレイヤーでやっつける。
④そうするとエンディングで、ドラゴンの頭の後ろにおじいさんが2人いて、ファン王子がいるべき場所には、別のおじいさんが乗っている。

もうひとつ。このままの状態で画面のはしに来ると、ドラゴンは通常どおりに方向を変えるが、その時になって、おじいさんのうちのひとりがファン王子に変身してしまうのだ。なんだろうこれは？

もしかしたら、こっちの方はバグかなにかかもしれませんが、前のは本当です！

福島県　鉄腕アトム

三國志

■パラメータについて

①武力
敵の武将を捕虜にする、または突撃に成功すると＋3。敵の武将が君主の場合はなんと＋10！　逆に捕虜になったり突撃に失敗すると－2となります。

②知力
自分より知力の高い人が、その国の中にいる時、書物を施すと＋1。ちなみに88SR版では、これを続けると国の中で最も偉い人よりも、1だけ少ない所まで高くなります。88版の場合は、2少ない所が上限となります。

③カリスマ（君主のみ）
自分の国ならば、どこでもいいから民に兵糧を5000以上施して、手元にある残りが100よりも少ないとき、君主のカリスマに＋5加算されます。

僕はLEVEL10、呂布で全国統一しました。

広島県　姜維

■これが見たければ終わらせよう
私は感動した！　この半年というもの三國志をやり続け、全国統一などレベル10で、いとも簡単に制覇してきた。しかし、まともに統一したのはシナリオ1の一番最初だけで、あとは45国ばかり統一した時点で強国がいなくなると、そこでやめていた。

ところが先日、シナリオ5、レベル10でスタートして、とうとう221年まで引きのばして、終了となった。すると意外や意外、エンディングがあるではないか！　最初の時に見られなくて、エンディングのことは頭になかったので、この感動は忘れられない。まだ終わっていないみなさん、ぜひ終わらせて、これを見てください。

群馬県　年齢17歳の男子



⬆こういう、ゲームと情報局員との組み合わせネタは、アイデアと早い者勝ちなのだ！　しかし沼田晴子ちゃんは、今回までずーっと自分の住所を間違えていたという。おちゃめさんだ。

■いまさらながらの初期設定自由自在
ソフトの発売や移植など、なんでもかんでも後まわしになるX1シリーズの法則で、遅ればせながら、能力設定値の止め方を発見しました。

ズバリ［GRAPH］＋［F1］！　値に満足しない時は、テンキーのうちのどれかを押せばいいのです。満足したら、スペースキーで次の設定にうつります。

神奈川県　1/JG27

■もうひとつ初期設定の別ロワザ
PC88版の三國志の初期設定では、［F･1］と［F･2］と［F･3］を同時に押すと止まり、［↑］を押すと動く、という手もありますよ。

大阪府　中野知之

§エーイ、作っちまおう！ 早瀬孝子ちゃんコーナー§

毎月、何通ものイラストや4コマを送ってきてくれる早瀬孝子ちゃん。いずれの作品もボツにするにはしのびない出来のため、ついにDr.アライは、彼女のコーナーを新設することを決定しました！　だから、必ず毎月送ってきてくるよーに。ヤマログとは別ワクでね。



裏 一問一答

問　大戦略IIエディタセットを使ってみると、B29やB52の兵器の中に、〔NOT〕のはずなのにデータが入っています。核爆弾だと思うのですが、エディットすることができません。何かいい方法はないでしょうか。（長野県　たこ）

答　オリジナルデータに、これらのBユニットのデータをコピー。問題の〔NOT〕のパックのマスにカーソルを動かして、［XFER］＋［RETURN］。そのあとスペースを入れて、1～2の数字を入れる。射程1のB爆弾なんかも作れるぞ。

信長の野望・全国版

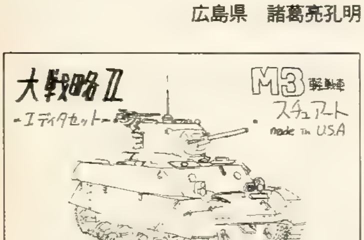
■初期には何をすべきか（機種不明）
拙者、諸葛亮孔明と申す者。ここに、ログイン愛読者たる諸兄のみに、一法をささげんとするものである。心して聞かれることを願わん……!!

まず、初期設定を全て100以上にする。

①1560年春　年貢率は55パーセントにする。
②夏　民に金をすべて施す。
③秋　米を1だけ残し、売る。
④冬　民に金を100施す。
⑤1561年春　治水を100にする。
⑥夏　民に金をすべて施す。
⑦秋　米を50残してすべて売る。
⑧冬　部隊編成。第一部隊を1パーセントに、第二部隊を99パーセント（9-1の計(くっぴん)と呼ぶ）とする。
⑨1562年春　23国を暗殺(忍者ひとり)。
⑩夏　入札があるが、このときは『NO』とする。23国を徳川か北畠が取ったら、もう軌道に乗ったも同じ。兵を1だけ残し、コイツらの本国へ攻め込む。

※敵国大将は自分より2倍を超える兵力に接すると逃げ、2倍ちょうどではなぜか逃げない。また、自国の兵よりも敵国の兵が少ないときは、部隊配置がバラバラなのである。24国とかに攻めるなら、9-1の計がよくきくのである。

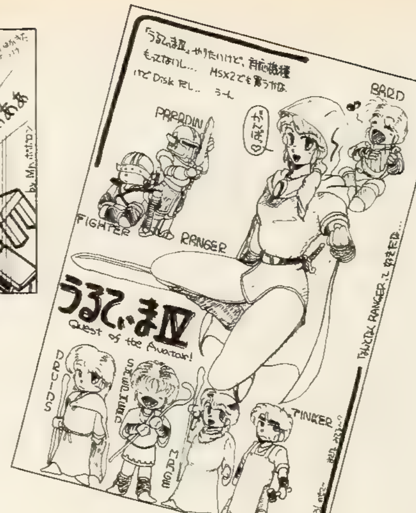
広島県　諸葛亮孔明



⬆うひょー、マイナーだ！と自分で宣言しているのは、栃木県の谷中俊太郎君。でも、タミヤの35分の1のモデルは、出来がよかったんだ。







⬆左上で、いきなり強引なダジャレをかましているのは、岩手県Mr.ポポロン君。よーく見ると、ウルティマIVの裏情報が書いてあるのが左下のイラスト。作者は、神奈川県の小林亜矢子ちゃん。そして、3頭身と7頭身のアンバランス・ウルティマIVが右の、千葉県は山本学君のイラストだ。

■突然兵が消滅!?
時は1565年。六角氏は台風や一揆などにもよく耐え、足利氏が動いたのを見てすかさず山城を攻めた。戦い上手の彼は見事に山城国を手に入れ、これで六角氏も安泰と不敵な笑いを浮かべていた矢先であった（その時の山城は、町165、石高221、治水56、民忠186、兵力34、兵忠60、年貢率55)。

秋になり、さて次に何をしようかと考えていると、浅井氏が攻めてきた。相手になってやろうかとテンキーの上に指をのせたところで、事件は起きた。戦闘シーンに入るやいなや、それは終わった。六角氏の兵が0になっていたのだ！　しばしの間ボーッとディスプレイを見ていると、久し振りの"GAME-OVER"の文字が……。これはいったいどうなっているんだ……。

これが僕の体験したコワイ事件です。ちなみに機種は88FRでした。

東京都　長谷川浩一

■必勝法・波多野秀治と毛利元就の場合
まずは波多野氏の場合。

1560年春　部隊編成
　第1部隊・1パーセント(オトリ)
　第2部隊・69パーセント(本隊)
　第3部隊・20パーセント(本隊)
　第4部隊・5パーセント(大将の護衛)
　第5部隊・5パーセント(大将の護衛)
1560年夏　年貢率を100パーセントにする
1560年秋　民に全部金をやる。こうすれば、一揆は起きない。

この後、民財が400くらいになるまで、施しをする。一揆がなければ年貢率を50パーセントに下げ、兵を雇う。さらに隣国で2国以上ある国があれば、本国に寝返りをすすめる。すると、敵国の民財がグッと上がる。

あとは攻めるだけ。最初編成した部隊なら、多少の不利でも大丈夫です。

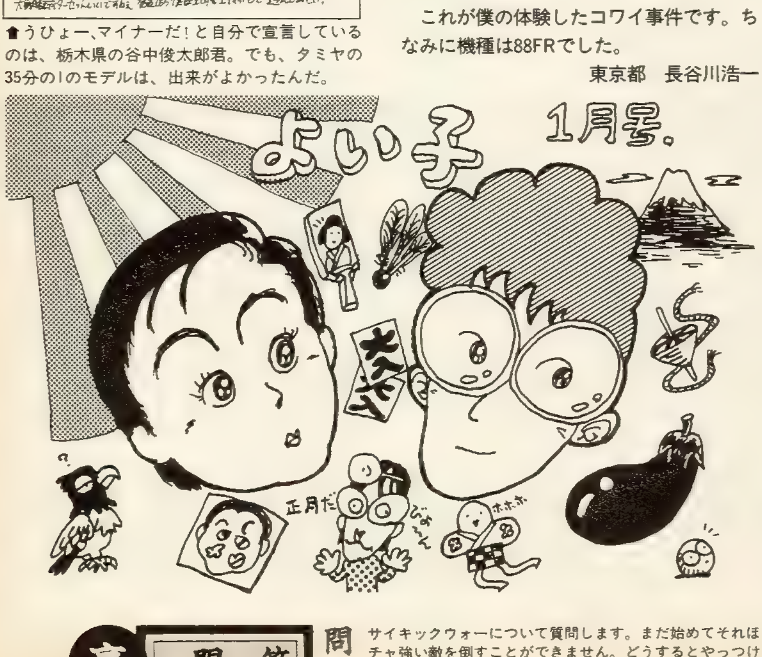
つづいて、毛利氏の場合。

1560年春　部隊編成を行なう。第1軍は1パーセント、第2軍に99パーセント。
1560年夏　年具率を50パーセントとする。
1560年秋　全兵でもって37国を攻める。
　37国を取ったら、すぐに春と同じ部隊編成をして、38国に攻め込む。

昔いた39国はカラッポなので、城井氏か宇喜多氏が攻めて来ているはず。そこへ、37国か38国のどちらでもいいから、第3～第5部隊の兵で攻めてみよう。なんと、敵は2部隊しかいなくて、しかも第1部隊と第2部隊はすっごく離れているのだ。

そこで、自分の大将は敵を引きつけ、残りで大将をやっける。こうすると、敵の兵がそっくり手に入るので、かなり得した気分。あとは、似たような手を繰り返すだけです。こうして、僕は毛利元就で8年目の春に全国を統一していまいました。

福井県　孫子の兵法



裏 一問一答

問　サイキックウォーについて質問します。まだ始めてそれほどたっていないのですが、オーバーハイムにいるメチャクチャ強い敵を倒すことができません。どうするとやっつけられますか？（長崎県　西田　浩司）

答　もう少しこまめに歩きまわることが必要なようだね。行けるところはどんどん入ってみよう。あのバケモノを倒すにはアイテムが必要だ。それもふたつで一組になるもの。よっく探してみよう。

サイキックウォー

■究極のヒント（PC-8801SR版）

最後の星でやるべきことを、教えます。ここには、プリスン(だったっけか?)とデイクトの2人で来ましょう。レベルは、ガッチリ上げておいて下さい。

まずサイコOFFを破壊して、COMシステムを探してください。ここで情報を聞きます。そして、オペレートという部屋の前でプレトメモリーしておいてください。

あとは、3つのCRコンソールを、ある順番で回り、クリスタルを使ってレベルレッドにします。そしたら、GDシステムの前にプレトリフト！　ここにあるルーレットもどきには、法則があるので調べてみてください。全部クィラ皇帝の顔にすると、自爆装置が働いて、カウントダウンがスタートします。そこで、オペレートの前にプレトリフトして、中からビーフンを取ります。

ポートOUTからは外に出られないので、再びGDシステムの前にプレトリフトして、GDシステムの裏口を通って、ずんずん進んでください。（かなり入りくんでいるので、マッピングはしっかり！）。するとHOTELに着きます。○○○したい人はどうぞ。ただし、5回くらいやらないとやめさせてくれません。時間と相談してね。HOTELの○△から出ると、脱出ポッドに行けます。それに乗るとクリアーですよーん。

ついでに、耳よりな情報をひとつ。レベルアップするのにうってつけの場所を紹介しましょう。それはVIPルームなのです。ここは敵が10人連続でくるから、スペースキーの上におもりをのせて、出たり入ったりするだけで、すぐにレベルアップ！

ここでは、エンパスだとかヨントリーをうまく使うと、効率がいいのです。VIPルームは全部で3ヵ所、敵の強さもいろいろなので、自分のレベルに応じて、うまく3ヵ所を使いわけてください。では、僕からの情報はおしまいなのさっ！

北海道　伊藤新仁郎



⬆魔王ゴルベリアスのアイテム&キャラクター表などという、イヒョーをついたものを送ってきたのは、ほのぼのイラストでおなじみの、沼田晴子ちゃん。ついに、イラストから裏情報へ進出か？

大戦略IIエディタセット

■リライトしたくない人へ

大戦略II＋エディタセットの話です。リライトすると、究極の無限移動の秘技ができなくなるから、いやだという人へ。

まず、普通に大戦略IIを立ち上げ、RAMディスク、マウスのセットをする時に、例によって[SHIFT]＋[XFER]キーを押しながらだと、〝UINT DATA DRIVE No.〟という文字が出ます。ここでドライブ2にエディタセットを入れると、リライトせずに遊べてしまうわけだ！　便利、便利。

愛知県　桑山　洋

ウルティマIV

■苦労しないで儲ける方法

徳を減らさず、苦労もせずに、楽にお金を稼げる方法を発見しました。やり方も実に簡単です。まず、敵と接触して戦闘モードにはいります。そして、戦闘中に[Z]を押しまくる。これだけでOKです。

すると、普通なら敵を倒した後に拾える宝箱の数はひとつなのに、なんと、[Z]を押した数だけ宝箱を拾えるようになるのです（FM77版）。

茨城県　鎌田忍

■98にもミュージックタイトルのとき[1]〜[5]、[D]、[C]など押せばよし。要FM音源ボードね。

京都府　北村友一

イース

■H・Pが早く回復するワザ

いつもH・Pが少なくなってくると、動かずにじっとして、回復を待つことが多いが、その時は[CAP]押すとH・Pの回復スピードが、ふだんよりもかなり早くなる。ただし、敵とか自分の歩くスピードも速くなるので、そこだけ注意かな。これは、FM77AVでの話です。

東京都　野村盛人

■77AV版での未使用曲集

Bディスクを起動し、[CAP]押す。その後[Y]、[S]、[A]、[V]、と押す。それだけで大丈夫です。

大阪府　北岡茂樹

■77版での未使用曲集

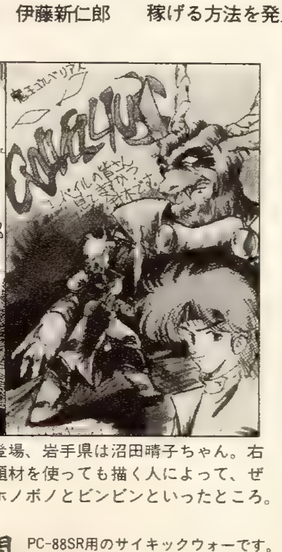
①ドライブ0にBディスクを入れます。

②カーソルが出たら、「Hitomi」と入力。

③後はスペースで次の曲へ。そうそう、これにはFM音源が必要です。

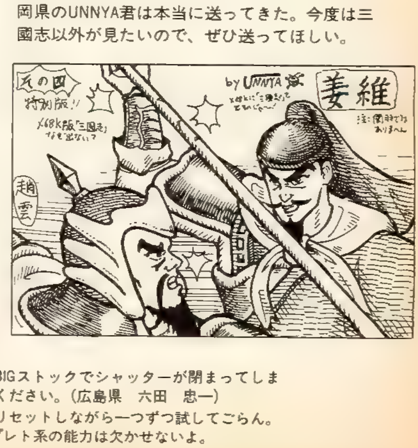
神奈川県　江崎聖二





⬆左のイラストは今月3度目の登場、岩手県は沼田晴子ちゃん。右は、千葉県の針木裕行君。同じ題材を使っても描く人によって、ぜんぜん違うという見本である。ホノボノとビンビンといったところ。

⬇12月号で、合戦の絵が見たいと言ったら、静岡県のUNNYA君は本当に送ってきた。今度は三國志以外が見たいので、ぜひ送ってほしい。



裏 一問一答

問　PC-88SR用のサイキックウォーです。アルテック星に立ち寄ったところ、BIGストックでシャッターが閉まってしまい、帰ることができなくなって、いつもリセットしてしまいます。助けてください。（広島県　六田　忠一）

答　開ける方法が3つあるのはすぐわかるはずだよ。セーブしてあるのなら、リセットしながら一つずつ試してごらん。アルテックではPORT-OUTが見つからないので、転送機が使えるまでは、プレト系の能力は欠かせないよ。

今月のお題は めぞん&うる星だ!

今号から誌面刷新！　というわけで、うしろのページにさがってきたお題のコーナー。今回の"めぞん&うる星"はなぜかPC-8801版の情報ばかり。AVGなので、たぶん他機種でも役立つとはおもいますが、保証はしません。無責任といわれても保証しません！

めぞん一刻

■響子さんのご機嫌の取り方

管理人室に入るためには、とにかく音無響子さんのご機嫌を取らないといけません。意外と、響子さんは物に弱いので(?)、持ち物によっては簡単に入れてくれたりするんだけれど、どのアイテムが効果的かを知らなければ話になりません。そこで、アイテムによる効果をまとめてみました。

花束　スーパーで買ったものなら、なんの問題もなく中に入れてもらえる。でも、こずえちゃんの家でもらったものだとそれがバレた時がたいへん。かえって怒りをかうことになる。

日記　日記や写真は、これを使ったら後はいつでも出入り自由という、強力なアイテム。しかし、この2つが手に入るのはゲームの後半なので、始めのうちは関係ないね。

葉書　これは、タダで手に入るし一番効果的でもある。おまけに何回でも取れるので、すごく便利だ。ただし、一ノ瀬さんが玄関のところにいる時はダメで、それ以外の時なら取れる可能性は非常に高い。マメにチェックしよう。

※とにかく、ゲームの前半では、いかにして管理人室に入るかがポイントになる。花束を買うのもいいけど、お金のことを考えると、やっぱり、忍耐強く玄関を行ききしてハガキを手に入れるのがベターだろう。

東京都　斉藤芳明

■嗚々、感動の……

ゲームがスタートして、何かキーを押すと、ドライブ1にも2にもランプがつく。そうしたら急いで、ドライブ1とドライブ2に入っているディスクを交換する。すると、メッセージが出てくるので、入れ替えたディスクを正しく戻す。そして、また何かキーを押す。そうすると、ディスクを読みこみ始め、感動のエンディングが見られるのだ。

東京都　宮脇謙史



⬆京都府のへんなヤツ、どっぺるぽんだぁの新作である。どうやら描くネタがなくなって、情報局ネタにまで手をだしたようだ。そんな外道ネタは許さん！　次号までに考えをあらためなさい！

■茶々丸のマスターは頼りになる。

スナック茶々丸でマスターがひとりでいる時は、お酒をツケで買うことができる。1本買って外に出て、また茶々丸に戻って来ると、朱美さんと酒屋のおじさんがいるのでツケ買いができない。しかし、一刻館に戻って朱美さんにラーメンをあげた後に、また茶々丸に戻ると、マスターひとりしかいないので、ツケでお酒を買うことができます。まぁ、これは便利！

神奈川県　とんまのまんと戻樹

■続・茶々丸のマスターは頼りになる。

金がない時は、スナック茶々丸へ行こう！　それは、マスターしかいない時にサイフを見せると、お金を貸してくれるからだ。ただし所持金が多いと、お金を借りることはできない。

また、三鷹さんが管理人室からどかない時は、惣一郎を使う。ヤキトリでおびき寄せて捕まえ、三鷹さんに見せれば、驚いて逃げていくだろう。

埼玉県　J・B・健一

■黙って座って大儲け！

持ち金が1,000円以下になったら、管理人室の電話を借りて、実家に電話をしましょう。すると、お母さん(五代君の)が小包を送ってくれると、約束してくれます。後は座って待っていると、小包が届いて、管理人さんが渡してくれます。なお、この方法は何回もできるので、電話と座るの繰り返しで、何回でも小包が届きます。

岐阜県　フィーグリカムラ

ゲーム情報局、ついにポイント制導入！

▶これまで、読者のみんなの情報を掲載しつつ情報提供者にはなぁんのメリット、お得、プレゼントもなかった当局ですが、やっとのことで予算がアップしました。これもひとえに皆様のおかげ(と手をスリスリ)。そこで、今号からは、採用(掲載)した方全員に1,000円の図書券と、ログインステッカー(2枚1組)をプレゼントすることに決定！　さらに、各月の最優秀者には、ログイントレーナーまであげちゃうのだ!!

▶しかも、今回からポイント制もスタートするぞ。これは採用者全員に1点を与え、中でもすぐれた情報やイラストには最高10点までを与えちゃおうという制度。そして、12ヵ月後（もしかすると6ヵ月にするかもしれない）の1988年12月号でチャンピオンとなったキミに、豪華賞品をプレゼントしちゃおう、という企画だ。また、賞品もキミたちに要望を挙げてもらい、はがきで集計して決めてみたいと思う。さすがに「X68000プレゼント！」とはいかないが、こちらもはがき(封書)の端に書いて送ってほしいぞ。

▶今回は驚異的な情報やマップなどがなかったため一等賞はなし。で、3点以上の得点者は以下のとおりだ。▶3点/とんまのまんと戻樹/沼田晴子/大森一賢/どっぺるぽんだぁ/針木裕行。▶5点/伊藤新仁郎/早瀬孝子。以上だ。

採用者全員に ログインステッカー ＋ 千円分の図書券

毎月一等賞のキミに ログイントレーナーをプレゼント！



裏 一問一答

問　マンハッタン・レクイエムをやってまーす。もう少しで終わりだとおもうんですが、M&Mのママさん、アンディ・ムーア、ピート・ギルフォート、ここからすすむための楽譜があるらしいのですが、どこですか？（千葉県　伊藤　尚子）

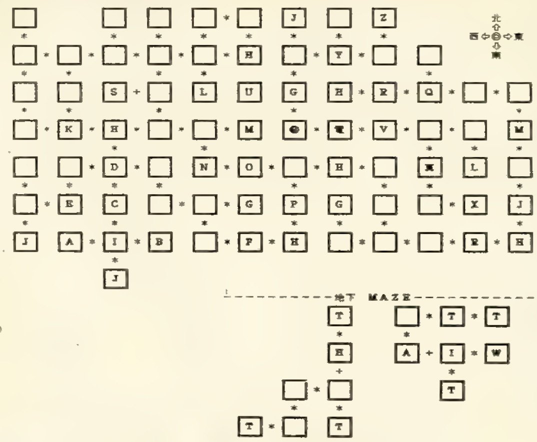
答　楽譜を手に入れるには鍵が必要なんだ。もし、もう鍵をもっているんだったら、その鍵を事務所に持っていってごらん。そうしてその鍵をグレゴリーに渡せば、しばらくして……。

＊＊＊＊うる星やつら　説明＊＊＊＊

A　了子が招待状とレーダーを交換してくれます。後から行くと・・・・・・・・
B　無線式インターホンがあります。
C：看板があります。
D：落とし穴があります。
E：テーブルがあり、その上にケーキが乗っています。
F：鍵のかかった扉があります。
G：地下通路へ降りる階段があります。
H：宝箱があります。
I　スタート地点、ここから始まります。後で来てみると・・・・・・・・・
J　落とし穴があり、GAME　OVERになります。
K　ベルトコンベアで、スタート地点まで戻されます。
L・地雷地帯です。当然GAME　OVER。
M．真上を向いた大砲がある。ここである物を使うと・・・・・・・・・・・・
N：竜之介のおやじが、焼きいかを売り付けます。しかし、400円は安い！！。
O：噴水があり、ピラニアがいます。ここである物を使うと・・・・・・・・・
P：ベルトコンベアで北4、東7の地点へ出ます。
Q：Pの出口。
R：3本のひもがついた扉があります。
S：チェック・ポイント！！
T：地下通路の出口。
U：オリに入れられて、GAME　OVER！。
V：つたが襲って来ます。
W：コンクリート漬けの通路があります。
X・慎吾の家。
Y．サングラス部隊がいます。（しかし、どうしてサングラス部隊となるのかな？）
Z：GOLE！！
●：ここでラムちゃんに話しかけると・・・・・・・・・・・・・・・・・・
電：ここから東は電撃地帯だぜ！！
慎：慎吾登場！

＊．進める方向です。要するに、何処と何処がつながっているか、分かります。
＋：秘密の通路です。

＊＊＊＊うる星やつら　MAZE　MAP＊＊＊＊



うる星やつらのマップ数ある中で、もっともキレイで分かりやすかったのが、佐賀県は鷹巣延康君のマップである。うる星やつらは情報が少なくて困っていたが、このマップでグッと情報に幅がでたぜ。ほかのみんなも彼に負けない情報を送ってくれ！

うる星やつら

■間違い電話の恐怖

お金が無くなっても、管理室で実家に電話をかければ、小包でラーメンやカンヅメを送ってもらえます。怒っている響子さんにも、電話なら上手く謝ることができます。

　このように電話は、ゲーム中のピンチを回復してくれる、重要かつ便利なアイテムです。しかし、気をつけなければいけません。美しいバラにはトゲがあり、便利な電話には間違い電話があるのです！　こずえちゃんの家にかけたつもりなのに、管理人室につながってしまった、などという間違い電話が時々あります。しかも、間違い電話を防ぐ方法はないので、運を天にまかせるしかありません。

　さて、このゲームで行き詰まっている人がいたら、考えこまず、行動あるのみです。なぜならば、考えても解けない謎がこのゲームには多く、時間が経過することによって、解決することも多いからです。

北海道　松坂克己

■これで完璧！　アイテム相対表

〝うる星〞で困るのは、誰に何を渡せばスムーズにゲームが進むのか、分からないことだと思います。そこで、各アイテムに対応する人をリストアップしてみました。

- こたつ猫＝タイヤキ
- 竜之介＝さいふ
- ラン＝キス（アイテムではないけれど、タイヤキを手に入れるのに必要）
- さくら＝祓(はら)えぐし
- 竜之介のおやじ＝ビーチボール
- 終太郎及びサングラス軍団＝タコ

　これらのアイテムは、いろんな人やいろんな場所から集めてこなければなりません、どっちにしろアイテムが重要なゲームです。

大阪府　好美加奈子

■電話に注目

入り口を入ったスグ右側に、電話があるんだけど、コレッてなかなか便利なんですよ。タイミングが悪いと、終太郎にかかったりするけど、了子ちゃんが出てくればヒントを教えてくれるのだ。ヒントがなくてもクリアはできるけど、行き詰まっている人は、どうぞ使ってください。

大分県　渡辺周

■怒りのラムちゃん！

うる星やつらではエンディングがいくつかあるけど、これはその中のひとつです。

　慎吾に連れ去られたラムを無視してゴールに入ります。すると、エンディングになり、しばられたままのラムちゃんが怒っている絵がでてきます。みんなもこんなエンディングを見ないようにプレイしよう。

奈良県　吉田明央

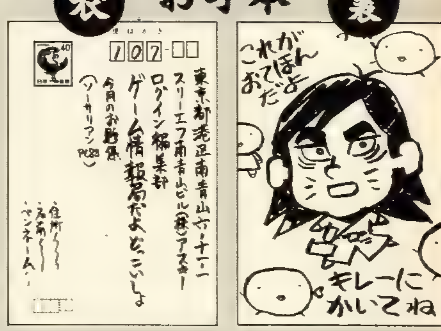
3月号のお題　ハイドライド3

情報局諸法度

- ●ゲーム名、機種名を表側に書くこと！
- ●住所、氏名（ペンネーム使用の場合も、必ず本名を！）も表側に書くこと！
- ●イラスト、表組みのマニュアルなどは、黒インク（ボールペン可）で書くこと！
- ●ときには意見や感想も書くこと！

▶情報の正確性とポイント集計、イラストやマップの見やすさを考えあわせ、私、Dr. アライは上記の諸法度を定めることとした。とくに機種名は他の読者のためにも、絶対書いてほしい。また、情報の確認やインタビュー（!?）のため、電話番号もあるとベリィグッドだ。とにかく、情報局員が見やすいよう、他の読者にわかりやすいように書いてほしいわけだ、ホエッとね！

表　お手本　裏



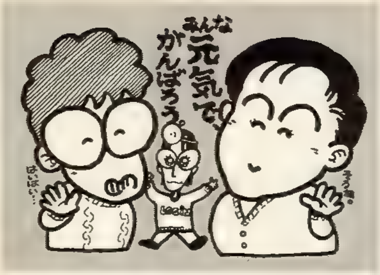
あて先

〒107　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー　ログイン編集部
「ゲーム情報局だよ、どっこいしょ！」係

裏　一問一答

問　マントラも発見しました。神殿にも行きました。そうウルティマⅣの話です。なのに冥想させてもらえません。ホークウインドは「なんじは……の道を示しつつある」と言ってくれてるのにねえ。（宮城県　横井　伸宏）

答　これこれ、ホークウインドのメッセージは、「その調子だ、がんばれ」と言っているのだよ。早合点してはいけないな。彼が「昇華の時は来たり」と、のたまうまでは、しっかり善行を積むんだよ。



パソコンゲーマーの悩みを解消！ 心とからだの診療室

夏から秋にかけて大作がなかったせいか、最近は古いゲームのQ&Aが多かったけど、もう大丈夫。ソーサリアンやハイドライド3など、12月は超大作が目白押し。超新作の質問を、お待ちしてまあす！

サイキックウォー



今、イバニーズ星にいます。でも、ワナナバニエンの中に、パスワードを聞かれるゲートがあって、そこが通れません。呪文とやらは、いったいどこに？

千葉県　千葉元幸



気にしない、気にしない！　現段階ではそのゲートは気にしないで、次の星に進んじゃいましょう。

次の星であるオーバーハイム星をよーく調べると、実はそのパスワードを教えてくれる機械があるわけだ。COMルームっていう所だから、そこへ行ったあとで、またイバニーズ星へ戻るようにするといいよ。

もっとも、COMルームに行くためには、強敵〝バイオビースト〟を倒さなくてはならない。これも、ただ戦ってもダメ。さらに次の星、フォステックス星へ行って、あることをしなくてはならないんだ。つまり、今いるイバニーズ星→オーバーハイム星→フォステックス星→オーバーハイム星（COMルーム）→イバニーズ星というように、星をまわるわけだね。



最後の星で自爆装置を作動させてから、脱出することができずに、死んでしまいます。アイテムの、BEEFUNの使い方もわからないし……。

兵庫県　ド田舎の寺本君



別にいいじゃない？　それもひとつのエンディングだもん、ではかわいそうなので、脱出の方法を伝授しましょう。

寺本君は、GDシステムでちょっとしたゲームをすることにより、自爆装置を起動したんだよね？　そうすると、オペレートという所へ行けて、BEEFUNが取れた。ここまではいいと思う。



で、どこかのドアが開いたのに気づいたかな？　その中へ入らなくてはならないんだよ。中は迷路で、しかも自爆装置を起動した時から、500秒のカウントダウンが始まってるけど、そこを根性のマッピングで抜け、脱出ポットへ行ってください。そこでBEEFUNを使うと、ハッピーエンドさ。

もう一度、セーブしたところから、これを試してみてよね。

リバイバー



リドラの道にある、黒い宝箱を開くことができません。魔法で開けるというのは知ってるんです。また、リドラへは1回しか行っていません。

神奈川県　内藤喜則



先月にひき続き、今月もリバイバーに関する質問にお答えしましょう。

宝箱には、赤、青そして黒の三色があり、このうち黒はオンリー・ワン、ただひとつだけ。また、赤や青の宝箱と異なり、魔法で開けるようになってます。中身は、ハッキリ覚えていないけど〝邪狂狼の牙〟いうアイテムじゃなかったかな？

黒の宝箱の開け方は、〝魔法の指輪〟を使えばオーケーだよ。どこで、それを手に入れるかって？　北方のある町で、自分を追いかけてくるモンスターがいたでしょ？　それをやっつければいいのさ。モンスターの名前は、あえて教えてあげない！





プラチナロッドが見つかりません。どこで、どうすれば手に入るんですか？　3つのクリスタル、英雄の剣、盾、鎧は持っているんですけど……。

青森県　竹中雅人



キミが持っているアイテムはあまり関係ないから、気にしなくていいよ。プラチナロッドは拾えるアイテムではなく、お金を出して買うアイテムだからね。

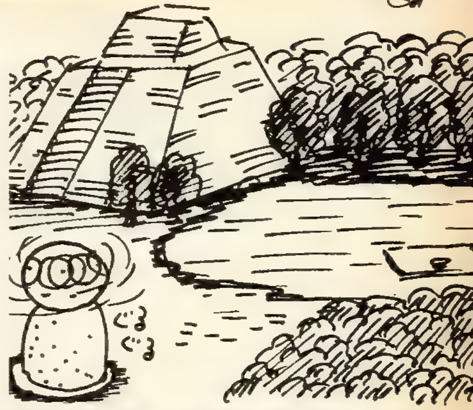
売っている場所はというと、リドラの森の中にたった1軒、商店があるんだ。ちなみに、おやじさんの名前は、ジャクソーさん。プラチナロッドはそこで売りに出されているから、さっそく買いにいこう。

ただし、ちょっと待った！　そこは商店のくせに、いつも鍵がかかっていて入れないという曲者だから、どこかで、その鍵を手に入れてからにしようね。具体的には、ラトウィンの町に売っているのです。

裏 一問一答

問 ウィザードリィ3を終了して、ホッとしているこのごろです。終わったとはいえ、まだ謎が解けていない部分がいくつかあるんです。2階で、女の人に聞かれる合言葉には、なんと答えればいいの？　（東京都　今日も仕事）

答 実はこれ、情報局員の中にも、わかった人がいないの。で、しょーがないので、いつもMALORで飛び越しちゃうんだよね。でも、噂では、合言葉の答えは、来る時に必ず通る場所で教えてもらえるらしいよ。



アドレナリン・コネクション

ペンダントをみつけたのですが、開かないんです。このせいで(?)学校の中から出ることができません。ペンダントを開ける方法を教えてください。

愛知県　野田康男

あまい！　いやあまいというのは、ペンダントが開きさえすれば1章の学校から脱け出せると思っている野田君の根性のことよ。ペンダントの開けかたは教えてあげるけれど、まだまだ1章クリアーの条件は他にもあることを覚えておいてちょうだいね。おわかり？

ペンダントは人に開けてもらうのが一番。それも手先が器用な人がいいわよね。そうすると美術の夏島先生あたりが適任なわけなのです。夏島先生のところには、音楽室➡美術室ラインで行けるのは知ってるわよね。ホラ、すぐ行って夏島先生にペンダントを〝渡す〟をしてみて。ほーら、開いたでしょう。でも、中の写真の人物を見ても、決して笑っちゃだめよ！

やっと町に来られて、大喜びしていたボクです。そこで質問なのですが、本屋に入るといっぱい本を売ってますよね。あれはどの本を買えばいいんですか？

東京都　山本亮司

全然わからない？　会った人の話をよおーく思いだしてみて。何となくヒントみたいなものがなかった？　やっぱり思い浮かばないの？　じゃあ仕方ないわね。今回だけですよ、こういうズルは。今から全部やり直すのも大変なゲームだって知っているから教えてあげる。買う本は、ズバリ〝写真雑誌〟です。

でも、確かにヒントがわかりにくいのも本当ね。それにあれだけ、アニメ雑誌だのパソコン雑誌だのその他いろいろあれば迷っちゃうものね。

ここで写真雑誌を買うと、ストーリーがグーンと進んでいくの。雑誌の中の記事を見て、衝撃の事実に驚いて！　そして2章をクリアーしましょ！



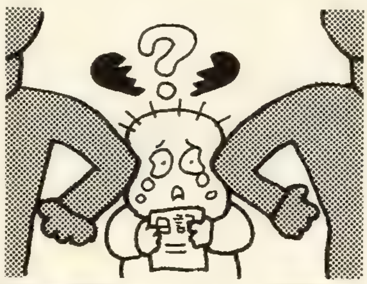
女の子にキスすると、麗子とかはいい雰囲気になるけど、何ももらえません。理美は泣いちゃうし、サイセラ朝子様、女の子の扱いを指導してください。

兵庫県　羽田順二

羽田君、あなたはちょっと女の子に目がくらみすぎね。このゲームでは、次から次へと登場するけれど、あの手のソフトじゃないのよ。そこのところを、まずわかっておかなくちゃダメよ。

ゲームの中では、あなたはまがりなりにも教師なのよ。聖職につく者として、生徒に手をつけちゃいけない、というのはゲームの原則ね。生徒の好意を得るためには、落ちていた日記帳を人に見せまわったりしてちゃだーめ！　拾ったら、すみやかに届けてあげるくらいの思いやりが必要だわね。

ただひとつの例外として、プールにいるインランな彼女だけは、積極攻撃可です。というか、1章クリアー条件のひとつ……、かしら。おぉっと、おねえさん、ちょっぴり口が滑っちゃったわ！



太陽の神殿

いけにえの泉の底のとびらの開けかたを教えて！　最初にめちゃくちゃに首を回した後でも大丈夫ですか？　友達は右のほうを回して開けたらしいけど。

福井県　三谷洋介

なんてことをするの！　メチャクチャに回しちゃダメじゃない！　AVGをナメてるの！　どうしてそんなにムボーなことをしちゃうのかしら？　いわゆる青春のあやまちってヤツかしらね。とにかく、以後はそんな無茶をしちゃいけませんよ。

ちょっと冷静になってみて。像のところに行ったら、注目するのは右の像だけ。どんなに左の像が魅力的でも、ウインクしてきたって無視。絶対に触れちゃダメよ。もう、あなたの場合は見てもダメ。左の像のところだけ、画面を隠しておきなさい。

こうやって、左の像にちょっかい出したい気持ちを克服したら、右の像をソッと動かすの。くどいようだけど、あくまで、動かすのは右の像だけですからね。

女神転生

オポポナクスが、見つかりません。どこにあるんでしょうか？　また、小原先生を殺してしまったけど、あとで困るんですか？　教えてくださ～い！

北海道　荏原隆行

はいはい、これもインターン加藤がお答えいたしますよ。マップのつながりが複雑怪奇な女神転生では、同様の症状でお悩みの患者さんが、すっごくたくさんいるんですよね。

これは、もったいぶらずに、率直にお答えしちゃいましょう。

オポポナクスは、3つある次元のうちの悪の次元であるクリフォードの、ブリアー界にあるのですよ！

マニュアルでいうならば、⑨と表記されているホクマーの、フロアナンバー2、5、8の3ヵ所にあるから、がんばってなんとか見つけ出してくださいな。

そうそう、それから小原先生を殺しちゃった件、彼を殺しても、ゲーム終了には問題ありません。ただし、情報が全然聞けなくなるので、かなり苦しい戦いを強いられることになるよ。先のことを考えたら、殺す前からやり直した方がいいかもね。

今月の雑感……

今月は締め切りが早かったにもかかわらず、レイアウト(デザイン)は変えるわ、ポイント制度を作るわ、でもうターイヘンでした。そのわりに、いまひとつ情報のノリが悪く、私、Dr. アライはご機嫌ナナメ。まぁ、これは魅力的なソフトがなかったのがいけないんだけどね。来月こそは、自分も落ち着いてお仕事したい、と思うわけです。

今月の島流し



またまた今月からの新コーナー。ここのコンセプトは、「イラストではなく、ひまつぶしのイタズラ書きなど」を情報局へ送ってきた、不真面目な輩に反省を促す、これに尽きる。もちろん、イジメではないので、ちゃんと図書券とステッカーはあげるぞ(ポイントはなし)。最初の見せしめ者は神奈川県の元気快。よーく反省するよーに。

模様替えしてペン先鋭く!?
おもしろネットに迫ります

ニッポンいちおく パソコン通信!



ソフトハウスとネット

ソフトハウスさんにはもっとパソツーに力を入れてもらいたい。パソツーをより楽しく、役立つものへ発展させていくにはソフトハウスの力が必要不可欠であるとともに、もっとも有力なのではないかと考えるのであります。

SPSのSPS-NETの場合

着実に高品質なゲームを出し続けているSPSは、東北で最大規模のネットを運営している。社内にパソコンで7回線のホストを設置していて、会員数は520人。関東以北のユーザーが多いようである。

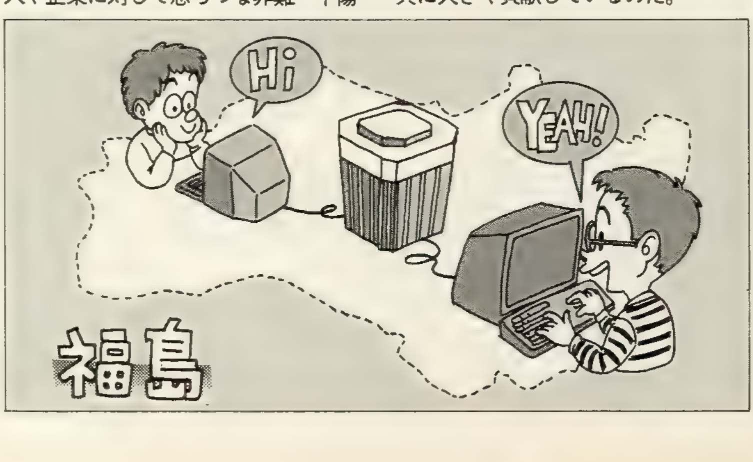
なんでまた、このようなネットを作る気になったのか、社長さんに聞いてみると『好きだからです』と間髪いれずにかえってきた。SPS-NETは道楽から生まれたネットと言っても過言ではあるまい。ネット運営そのものが目的というワケだ。

雰囲気は家庭的という言葉がいちばん適当じゃないだろか。雑談タイプのメッセージが主流だ。ソフトハウスのネットということで、新作ソフトの話や、パソコン関係の情報交換もけっこう多いが、特にそれをウリにしているということではないみたいである。

ユーザーの書き込みは、他のネットにくらべてかなり活発なようだ。実は、SPS-NETではユーザーそれぞれの積極性をチェックしていて、ROM(読むばっかりで書き込みしない人)がなるべくでないようにしているのである。エンマ帳にナマケているユーザーがしっかり記録されていて、ROMを続けていると「もっと書き込みしてちょ」といった調子で注意されてしまうのだ。

アクティブなユーザーには開放的で書き込みのたっぷりあるSPS-NETはとても居心地がいいはず。ただ、ハメをはずしすぎたり(○×△などという雑誌には書けない言葉を乱発したり、個人や企業に対して悪らつな非難・中傷を加える)、不法コピーの話はご法度。度を超すとID停止もありうるそうだ。自由のなかにも規律あり、といったところではないかな。

「なんだ、SPS-NETって普通のネットじゃんか」と思った人もいるだろうが、普通のネットこそ相当の技術と機材が必要だ。普通に使えるようにネットを維持するのは大変なのである。ソフトハウスなら技術的な面や、機材の問題もクリアーしやすい。SPSはパソツー振興に大きく貢献しているのだ。

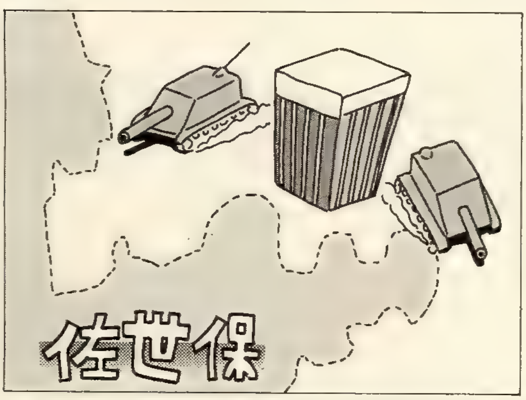


テクノソフトのコムサイトの場合

テクノソフトのネットは、ボードやメールを持った一般的なネットとはまったく違っていて、『コムサイト』のバトルプログラムを交換するためだけに作られたものだ。

コムサイトはBASICに似た専用言語バトルプログラミングランゲージを使って、バトルタンクをプログラミングして、敵のバトルタンク（コンピュータかユーザーの作ったもの）と対戦させるゲームだ。バトルタンク達はプレイヤーの作ったプログラムに従って自動的に戦う。対戦相手との相性も少しはあるけれど、プログラムの優劣だけで勝敗の決まるシビアなシミュレーションなのである。

バトルプログラムさえディスクに読み込めれば、自分のパソコンで他人のバトルタンクと戦わせることができる。



じゃあ、どうやって人のプログラムを読み込んでくればいいいか。やっぱり、パソツーを使うのが一番だろう。ネットにみんなのプログラムを集めておいて、日本各地のプレイヤーたちはそれをダウンロードして自分のタンクと対戦させればいいのだ。それをテクノソフトは実現したのである。



コムサイトのユーザーは3,000円で専用通信ソフトを買って、テクノソフトをアクセスすることになる。このソフトを使えばユーザー間のプログラム交換もできるので、かならずしも九州のテクノソフトまで電話をかける必要はない。

ユーザーからユーザーへと、プログラムが転送されていって、いいプログラムは日本中に浸透していくなんてことも考えられる。まあ、そのためには、バトルプログラムだけでなく、誰それの何々っていうタンクは強いぞ、といった情報も、ネットで伝えられなきゃうまくいかないかもしれない。

今までも、電話でパソコンを接続して、将棋なんかの対戦ができるソフトがあったけど、このコムサイトみたいにデータを転送しあって遊ぶゲームのほうが、パソツーの利点を生かしたものと言えよう。ソフトハウスもそういうゲームを出すからには、テクノソフトのように仲介役を果たしてほしい。できれば、どのネットでもメールの形でバトルプログラムみたいなデータをやりとりできるようにしてくれると盛り上がりかたも違うのではないかな。テクノソフトの次回作にも期待!!

順延のお知らせ

ごめんなさい。と、あやまっちまえば勝ちだな。実は、先月号で『エアウォーリアーズ』の実戦編を今月やりますと言ってしまったんだけど、事情により延期しなくてはいけなくなってしまったのでした。

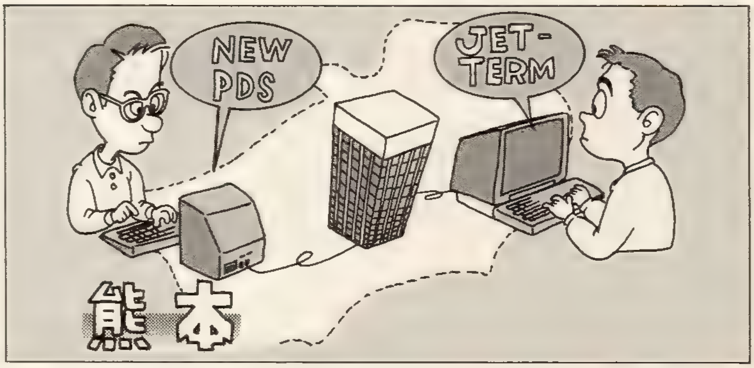
その事情というのが、話せば長いことなんだけども、手短に話しますと。今動いてる『エア……』はテストバージョンで、バグがまだ少し残っているらしくて、レビューしていいかわかんないのだ。もう、常に何人もの人がプレイしているから、現在のバージョンでレビューしちゃうことも可能なんだけど、日本からのアクセスだといろいろ技術的な制約があって、すんなりプレイできるまでこぎつけないのだ。

というわけで、もう少し時間をおいて、完全な形で遊べるようになってから、徹底的に紹介したいと思うのである。マルチプレイヤーゲームの具体的な可能性や、ビジュアル付きリアルタイムマルチプレイヤーゲームの実現性についても考察したいので待っててくださいね。

キャリーラボのキャリーネットの場合

キャリーネットの場合はSPS-NETとは違って、JET-Terminalという通信ソフトのサポートのために開局したという、わりと実利的な動機がある。それでも、そういった話題ばかりでなく、雑談やいろんな情報交換の場にもなっている。ちなみにユーザー数は約350名。回線は2本だ。ホスト用ソフトはキャリーの開発スタッフが自前で作ったものである。

おすすめはPDS。JET-Terminalのユーザーがよろこびそうなツールがいっぱいだ。グラフィックツールや圧縮ツールなど、お店では買えないものばかり（バージョンアップ版に内蔵する予定)。これらはキャリーラボの開発スタッフが作って公開したものや、キャリーネットのユーザーが作ってアップロードしたものである。自社ソフト用のツールが自社ネットでPDSとなっているわけ。



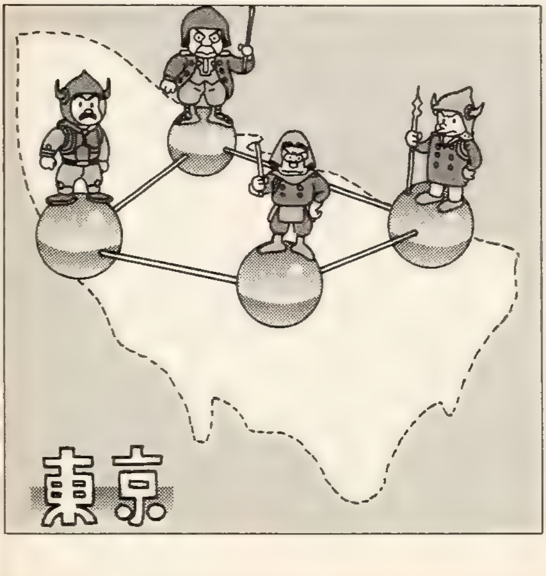
アメリカのネットでは、ソフトハウスが開発中のソフトをPDS化してユーザーにばらまき、バグレポートや試用の感想を回収して製品化の参考にしたりしている。ユーザーは未完成とはいえソフトが手に入るし、ソフトハウスはバグが見つかってとてもめでたい。キャリーの場合はそれほどハッキリしたやりかたではないにせよ、ツールの商品化も考えてのことだから、かなり近いことをやっているといえよう。

日本のソフトハウスもネットでどんどん自社ソフトの技術情報を公開して、商品化されなかったツールなんかも、PDSにしてしまってはどうでしょう。テクのあるユーザーなら、そういったものを利用して、勝手になんか作ってくれちゃったりするかもしれない。そうすりゃ、ソフトハウスも得るものはあるでしょ、きっと。

工画堂スタジオのスペースKGDの場合

工画堂はゲームネットを開発中だ。とはいっても、ネットだけを作っているのではなくて、6月頃発売予定のシミュレーションゲームの開発と同時進行で、そのマルチプレイヤー版を作っている。まだ詳しいことは未定だが、シミュレーションゲームの拡張機能として通信機能を持たせ、工画堂のネットを利用して多人数で遊ぶということになるのではないだろうか。

ゲームの内容については、'87年7月号で紹介されているんだけど、大まかに説明すると、宇宙を舞台にした惑星経営＆ウォーゲームといった感じ。プレイヤーはある星の支配者となって、資源を発掘したり、戦艦を建造して国力を増強し、外交や必要とあらば戦争をして植民惑星を増やしていくのだ。すべての惑星を手中におさめれば勝ちということになる。わかりやすいシナリオだ。



ひとりでパソコンに向かってするシミュレーションゲームとしてもおもしろいものになるだろうけど、これはマルチプレイヤーでやってこそ本当に楽しめるゲームだろう。LINKSがディーヴァをマルチプレイヤー化したように、多人数でやったほうがおもしろいゲームは、どんどんネットワーク対応にしてほしい。工画堂のようにネット同時開局のソフト大歓迎だ。

工画堂は基本的に無料でネットをプレイヤーたちに公開する予定で、電話料金もかからないよう、接続時間が短くて済むゲームシステムを採用するらしい。ソフトを買えば、あとは電話代だけでマルチプレイヤーゲームができるんだからオトクと考えねばバチが当たってしまう。

これからシミュレーションゲームを出すソフトハウスさんは、ぜひパソコン通信でするシミュレーションのことも考えてみてください。

岩井由紀子

ゆうゆとオンラインDJ!

さすがはフジサンケイのEYE-NET。アイドルをかつぎ出せるネットはEYE-NETくらいだ。ファンならずとも気になってしまう秋の夜のイベントでした。



その日EYE-NETはライブの興奮に包まれた

人気絶頂のアイドル『ゆうゆ』こと、岩井由紀子と話をしちゃったぜー！　と自慢していたヤツが11月2日にはかなりいたはずだ。その人はきっと、前日の晩、EYE-NETで行なわれた、ゆうゆのオンラインDJに加わったパソツー野郎に違いない。

オンラインDJっていうのは、ボードをつかって、ほぼリアルタイムにお話ししてしまうというものだ。ただのDJと違うのは、即座にユーザーから反応がかえってくるところ。早い話、ゆうゆとおしゃべりできちゃうのである。



撮影協力：ログアウト編集部

ゆうゆは都内某所にあるパソコンのショールームでディスプレイに向かい（キー入力はタイピストまかせでした)、2時間に渡ってオンラインDJしたのでした。午後8時30分にスタートするやいなや、あっという間に回線は満パイに。ゆうゆのメッセージに対して、レスポンスが殺到する。ゆうゆとスタッフたちはいく分興奮しているように見えた。きっと、ボードを見ているゆうゆのファンたちも興奮を味わったことだろう。キーボードを打つ指に心持ちか力が入ってしまったはずだ。

話の内容は、まあこれといって特に変わったものではなくて、どうもはじめましてといった感じのものや、新曲の感想なんかがほとんど。それでも、両者、けっこう満足したようだ。内容よりも、1対1で話をした気分になれることが大事なんでしょーね。

今回は実験的な意味あいが強くて、スタッフたちもどういう展開になるか、はっきりとは読めていなかったようなんだけど、予想以上の盛り上がりを見て、アイドルのオンラインDJを続けて推し進めていくことにしたようだ。クリスマスにはまた、ゆうゆのDJを行なうし、ほかのアイドルたちにも登場願う予定らしい。ラジオと連動して、アイドルからのメッセージは電波、ファンからの返事はEYE-NETで、というメディアミックス企画もある。

アイドルに限らず、普段じゃとうてい話のできないような人と、ネットを通じておしゃべりできてしまうなんて、ヒジョーにそそられるよね。こういうイベントはバンバンお願いしますよん。

Mikoのアスキーネット回覧板



PCSの人気メニュー"PDSライブラリ"。そのシステムが、ついにバージョンアップした。新しいライブラリシステム"POOL"になってどんなふうに変わったのか見てみよう。

バージョンアップしたシステム、プール登場!

知ってのとおり、PDS(パブリックドメインソフトウエア)というのは、誰でも自由に、ネットからダウンロードして使うことができるパソコンプログラムのこと。

アスキーネットPCSのPDSには、あると便利な、こまごましたお助けツールやユニークなソフトが、800本以上もそろっている。その数の多さと、バラエティに富んだ内容から「日本のPDSならアスキーネットPCS」と通信っ子の間でささやかれているほどなのね。

このありがたーいPCSのPDSが、今まで以上に利用しやすくなったのよ。

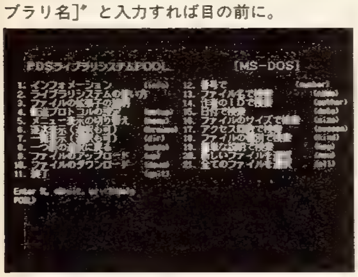
その秘密は、新しいPDS管理システム"プール(POOL)"にあるんだ。これまでPDSはライブラリ(LIBRARY)というシステムに収納されていたんだけど、プールはそのライブラリをバージョンアップしたもの。

"PDSは利用したいけど、どれを落と(ダウンロード)したらいいかわかんない。せっかく落としても、つまんないのだったら困るし……"。新しいシステムでは、もうそんな心配はいらない。

プールがいいのは、ファイル(アップロードされているプログラムのことね)の検索がしやすいこと。

なにか面白いファイルがないかなぁと"宝探しダウンロード"や、漠然とこんな感じのモノ……と探すときでも、たくさんの中から、コレだぁっという目星をつけやすいんだ。

↓これがプールのメニュー画面。"pool [ライブラリ名]"と入力すれば目の前に。





欲しいファイルが簡単に取り出せるから嬉しい

では、どんな方法でファイルを取り出せるかというと、

●ファイル名で検索(name)
●作者のIDで検索(author)
●登録された日付で検索(date)
●ファイルの大きさで検索(size)
●ファイルの種別で検索(kind)
●新しいファイルを選択(new)

ここまでは、前のライブラリシステムでもできたこと。

プールではさらに、

●番号で検索(number)

もできちゃうの。"番号"というのは、登録されたファイルひとつひとつについていて、いってみれば、モーツァルトのケッヘル番号とか、かつてのおニャンコクラブの会員番号(!?)みたいなものね。

ケッヘル183番といったら、ほら、映画『アマデウス』のテーマに使われたあの曲……。というように、番号を入力すれば、目当てのファイルをさっと取り出せるわけ。

そのほかに、

●簡単な説明で検索(key)

というのもある。登録されているファイルにはそれぞれ、漢字・ひらがなで32文字以内の、ひとこと1行説明と、もうちょっと詳しい"これは××のためのソフトです。使うときには……"といった長めの説明がついているの。

その短い説明の中の言葉をキーワードとして、取り出すことができるのよ。



↑選択中に入力ミスをしたら、慌てず"undo"コマンドを。ひとつ前の状態に戻るのよ。

コレとコレとコレ、とピックアップできたら、ファイルのデータをひとつひとつ表示させて(browse)、長めの説明を読めば、さらに詳しく内容が分かるという仕組み。

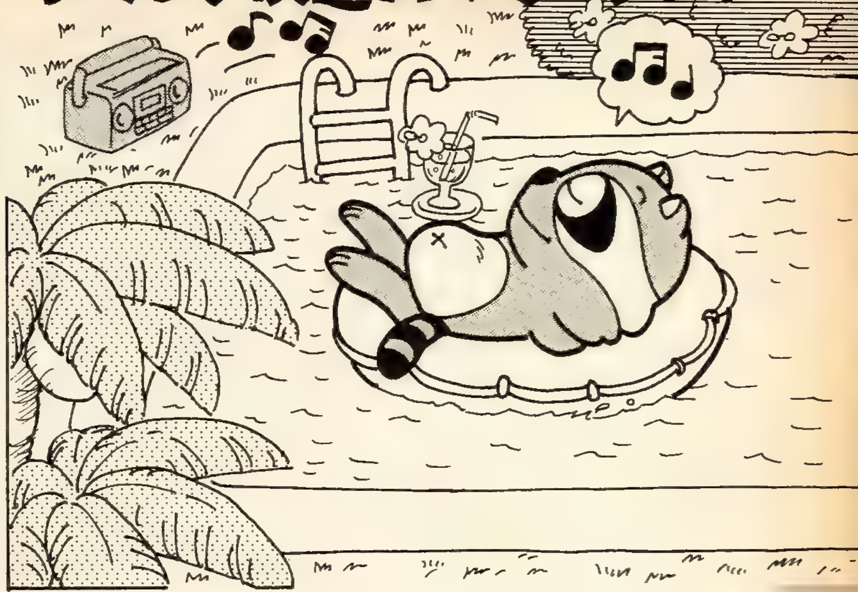
さらに、とっておきの検索方法、

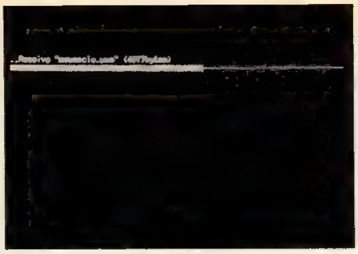
●アクセス回数で検索(access)

も。ダウンロードされた回数を、たとえば"100回以上"とか指定して、ファイルを取り出せる。人気があるものはいいに違いない、と"当たるもPDS当たらぬもPDSダウンロード"するのもいいかもね。

ファイルは新しく登録されたものから表示されるようになっているし、一覧表示しているときでも、逐次表示のときでも「これっ」と選択(mark)できちゃう。そこで選択したファイルには＊のマークがついて、そのあとで一覧表示(dir)すると、選択したものだけが表示されるの。ねっ、ものすごくファイル選びがしやすくなってるでしょ。

プールで快適パソツーライフ





⬆ダウンロード中は、#でそのファイル全体のどこまでダウンロードがすんだか表示。一の上をテテテッと#が走っていくんだよ。

アスキーネット独自のファイル転送プロトコル

実は、メニューとか表示方法とか細かい部分だけではなく、プールにはもっと重要な変化があるんだ。何より大きく変わったのは、アスキーネット独自のファイル転送プロトコルが開発され、利用できるようになったこと。

プロトコルというのは、通信をするときの手順とか約束事のこと。あらかじめ決められた手順に従って、プログラムが勝手にトラブルのないように処理してくれちゃうというものなの。

当然、通信でファイルをやりとり(アップロード、ダウンロードすることね)するときにも、いくつかの取り決めがあって、それに合っていないとうまくやりとりできない。そこで必要になるのがファイル転送プロトコルなのね。よくきくXmodemもその一つ。

この一番のご利益は、ファイルをアップロード、ダウンロードするときに文字化けしないこと。文字化けというのは、プログラムなどの一部が違う文字に変わってしまうことで、その結果どうなるか分かるよね。プログラムリストの打ち込みミスをしたときと同じで、エラーが起きて動かないの。打ち込みミスよりつらいのは、どこがダメなのか調べようがない点。再び転送しなおさなくちゃいけないのよ。

開発されたTransit(トランジット)プロトコルは、DDXの回線でも使えるの！　だから、地方からダウンロードしたときに、X modemに比べて料金が約65パーセントですんじゃう。エラーチェックもかなり信頼性が高い。

さらに、ダウンロードが簡単。コマンドひとつで、複数のファイルを全部落とせちゃう。しかも自動的に、ネット上のファイル名そのままでダウンロードしてくれる、という親切さ！　通信初心者のキミでも、プログラムにうといキミでも簡単に扱える。

このTransitプロトコルは、PDSに載っているんだけど、残念ながら今のところ98用だけなの。仕様書も公開されているから、ぜひ腕に自信のあるキミは、他機種に移植してね。

新しいSIGメニューになったMSXネットとPCS

この12月で、めでたく1周年を迎えたMSXネット。ちょうどひと区切りということで、MSXネットの見直し、つまり、Mタウンの区画整理が行なわれた。

タウンの住民が増えるにつれ、街の開発がすすみ、道が枝分かれして場所(sig)が広がっていった結果、迷路のようになっちゃった。

たとえば、PDSを手にいれようと思ったら、メインストリートから学校へ行って研究棟に入り、PDSフォーラムをのぞいてPDSライブラリへ進む(/2/4/4/2/3)。というように、かなり折れ曲がらないと目的地にたどりつけなくなっていたんだよね。

その一方、逆に、過疎地となった場所もでてきた。

そこで、過疎地はなくし、タウン全体をもっと簡単に分かりやすく整理し直し。これで、大きな通りがステーションスクエア、メインストリート、MSXストリート、セントラルパーク、Mタウンプラザ、ショッピングストリート、オフィスストリート、コントロールセンターの8つになり、そのわき道もずっとすっきり。

これでもう、迷子になる心配もなく、快適にすごせるタウンに変身。

一方、PCSでもスタートして約半年たち、SIG構成の見直しが始まった。こちらでは、ユーザーズマシンやゲームのSIGなどの〝のれん分け〟と、新しく企画されたSIGがいくつかオープン。

PCSではSIGの数の上限が決まっているため、オープンするSIGについて、より吟味されるようだ。

これまであったSIGの構成見直しは、半年ほどの間隔で行なわれる予定とのこと。今後、ますますSIGの充実が必要とされるね。

その6

正月はコタツに入ってネットワークRPG!

ログタットつーしん

先月号のネットワークが面白くなる大特集2で紹介した、オリジナルネットワークRPG『ダンジョン オブ ログタニア』が、ついに完成！　キミもこのゲームで、マルチプレイする醍醐味を骨の髄まで楽しんでくれ！



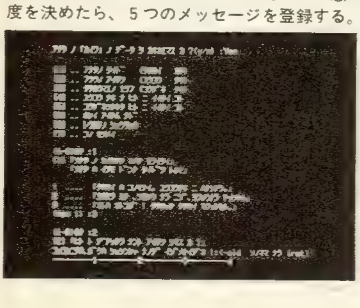
いよいよスタート Dungeons of Logtania

ユーザー100人が築くログタニアワールド

マルチプレイヤーRPG『ダンジョン オブ ログタニア』がついにスタートする。といっても何の話かわからない人は、'87年12月号350ページをまず見てくれ。そこで紹介したように、このゲームは、1回線のログタットVer.0.1でもマルチプレイヤー感覚が楽しめるネットワークRPG。開発は順調に進んでいて、予定どおり12月10日午後6:00よりID登録を受けつけ、12月13日午後6:00にゲームを開始する。1回めの定員は100名で、2月6日までの間プレイしてもらう。以後、何回かメンバーを代えて遊んでもらう予定だ。

ID登録の方法は、今までと同じ。詳しいことは、'87年7月号を見てくれ。アクセス手順は、先月号にも説明してある。キミもぜひ参加して、マルチプレイする楽しさを、味わってほしい。

⬇ほかのキャラクターに出会った時にとる態度を決めたら、5つのメッセージを登録する。



メッセージを交わして情報交換アイテム交換

ダンジョン オブ ログタニアのストーリーと、コマンドやマップの説明は先月号を見てもらうことにして、ゲームを進める手順を説明していこう。

まず、ログタニアの世界に入るには、〝1 ログタットインフォメーション〞などボードネームが出ているところで、〝.〞(ピリオド)を入力。ゲームメニューが出たら、〝4 ダンジョン オブ ログタニア〞を選択しよう。最初にタイトルが出て、ストーリーが表示される。つづいて、プレイヤーがログタニアの世界で名乗る名前を入力する。名前は、ユーザーネームと同じでもよいが、まったく別なものにして、この世界だけの人格を演じるのもおもしろいだろう。

名前を入力すると、画面には3つのカードが表示される。プレイヤーがその1枚を引くことによって、ログ族、イン族、ファミ族のうち、どの種族に生まれるかが決まるのだ。

種族が決まったら、人と出会ったときに自分がどのような態度をとるかを設定する。態度は、①いつも友好的に出る、②相手が強そうな場合にのみ友好的に振舞い、弱そうだったら攻撃をしかける、③つねに攻撃的に出る、の3つのうちから選ぶのだ。

②の場合は、相手のキャラクターと、自分のキャラクターのレベルによってとる態度が変わるわけだが、見かけで判断した場合を想定しているので、判断がつねに的確であるとは限らない。弱いと思って戦ったら強力な敵で、簡単に殺されてしまったり、はたまた弱小の相手なのに頭を下げてしまったり。見込み違いの場合も多いので、注意してくれ。

態度を設定したら、今度はメッセージ登録を行なう。スタートの時点で登録できるのは、①友好的な態度に出るときに発する第一声、②攻撃的な態度に出るときに発する言葉、③相手に攻撃されそうになったときに発する言葉、④おたがいに友好的な態度の時にかわす言葉、⑤ほしい武器やアイテムと、ほかの人にあげてもいい武器やアイテムを伝えるメッセージ、の5種類だ。

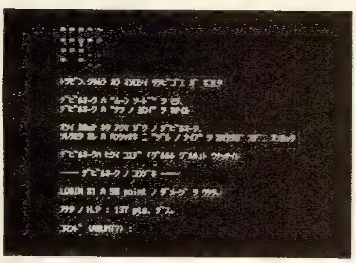
自分のキャラクターがほかの人のキ

ャラクターに出会ったとき、自分が設定している態度によって、①または②の言葉を発する。で、相手が攻撃的な態度だった場合は③のメッセージを発し、おたがいに友好的な態度だった場合は、④、⑤のメッセージを発するようになっているのだ。

この態度設定とメッセージ登録は、ゲーム中いつでも変更することができる。また、1日のゲームが終わる時点での変更も可能だ。このふたつの機能をいかにうまく使うかが、このゲームのポイント。この世界での、効果的な処世術(?)と会話術を追求してくれ。

パーティーを組んでログタニアの謎に迫れ

以上の登録が終わったら、〝Q〞を入力。いよいよログタニアの世界へと足を踏み入れていく。ゲームの目的は〝邪悪の精〞を封じ込め、ログタニアの平穏を取り戻すこと。だが、そのために何をすればよいかはわかっていない。プレイヤーは、ログタニアの世界を歩きまわり、人と話をしたり、アイテムを

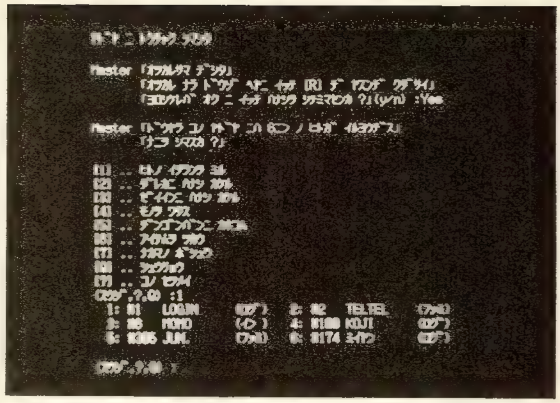


⬆強そうな魔物に出会ってしまった。逃げようにも逃げられない。覚悟を決めて戦おう。

手に入れたりしながら、邪悪の精に関する情報を集めていくのだ。

ログタニアの世界にも、魔物はいて、プレイヤーをひんぱんに襲ってくる。先に進めば進むほど強い魔物が現われるから、戦って経験値を高め、レベルをあげていかなければならない。もちろん、ほかのプレイヤーのキャラクターとの戦いでも経験値はあがる。というより、魔物よりほかのプレイヤーを倒すほうが簡単なのだ。このあたりのことを頭にいれて、ゲームを進めていこう。

プレイヤーは、1日に70コマンドプレイできる。1歩の移動もコマンドひとつに数えられるのだ。1日休むと、2日分までコマンドが蓄積されるようになっていて、その場合、一度に140コマンドをプレイすることができるのだ。



⬆宿屋に入ったところ。現在そこにいるプレイヤーの名まえと種族を見ることができる。はてさて誰とパーティーを組もうか迷うところだ。

コマンドが70に達するとプレイヤーのキャラクターは、その時点にいた場所にとどまる格好でゲームを終了する。道のまん中で終了すると、それだけほかのプレイヤーに出会う機会が多くなるかわりに、魔物に攻撃をかけられる可能性も高くなるので危険だ。一番の安全策は、コマンド数が残り少なくなったら、宿屋に入ることだ。宿屋では、魔物に襲われることはなく、プレイヤー同士戦うことも禁止されているのだ。

また、キャラクターは、〝R〞コマンドで休憩をとるとヒットポイントを回復することができるのだが、宿屋でこのコマンドを使うと、一層早く回復する。このように、宿屋はいろいろ便利なところなのだ。

このゲームでもっともマルチプレイヤー感覚が味わえるのは、プレイヤー同士でパーティーが組めるところ。プレイヤーは、自ら呼びかけて仲間を募集したり、ほかのプレイヤーの呼びかけに答えてパーティーに加わったりすることができる。パーティーは、3名で構成され、種族の別なく組むことができるのだ。

パーティー募集の舞台となるのは、これまた宿屋。宿屋に入ると、まず、そこにいるすべてのメンバーの名前と種族を見ることができる。それを見て、ひとりひとりに声をかるけこともできるし、一度に全員に呼びかけることもできるのだ。パーティー参加の呼びかけを受けたプレイヤーは、次にアクセスしたときに、加わるか加わらないかを答える。参加を希望する人は、早く返答を出した人から、順にパーティーに登録され、3人そろうと同時に募集は締め切られるのだ。ただし、いつ抜けても自由。気が合わなかったり、ほかの人と組んだ方がメリットが大きいと思ったら、いつでも抜けることができるのだ。

パーティーが決まったら、合い言葉を設定する。ひとりが言い出した言葉を残り2人が了承したら、その時点で合い言葉は決定だ。パーティーの仲間同士は、離れたとこにいても、メッセージを送りあうことができる。これをうまく使って、情報のやり取りや、武器、アイテムの交換などを、密接に行なってくれ。

このゲームは、パーティーをうまく活用できるかどうかが重要な鍵となる。これこそマルチプレイヤーRPGならではの要素なのだ。

1回線ながらマルチプレイ要素がたっぷり詰まったダンジョン オブ ログタニア。このゲームで、ネットワークゲーム時代を先取りしよう。

12月10日6:00p.m.、ID登録受けつけ開始!!



高校のころはマンガ家志望だったが

前回は、ボクの高校のときの話を書いたので、今回はひきつづき大学時代の話を書こうと思う。

よかった、よかった。

——と、なぜ、〝よかった〞なのか？ じつをいうと、毎回、ここのテーマを考えるのが、けっこう悩むのである。それが今回は、前回のおかげで、あっさり決まったのだった。思わず、〝よかった〞のフレーズが出たのも、うなずけるだろう。うんうん。

というわけで、大学時代の話。

＊

まず、なぜ高校から大学へ進学する気になったか？　からを書こうと思う。

こんなことをいうと、「あれ？　そんなのあたりまえじゃん。はじめから大学に進学する気で高校にいってたのだから、そんなことわざわざ考えなくていいんじゃないの？」と、思うかもしれない。

でも、ボクの場合はそうではなかったのだ。

じつをいうと、高3の夏まで大学へ進学する気などなかったのであった。

進学せずにどうする気でいたかというと、前にもいったように、マンガ家になる気だった。当時は、本気でそう思っていたのだ。

で、描きためた原稿をかかえ、一大決心をして単身上京する。プロのマンガ家の先生に見せて、アシスタントにしてもらうために……。高3の夏休みのことであった。

「いやっ、キミは絵がうまいなあ。話も面白いし、才能があるよ。よし、高校を卒業したら、さっそくアシスタントにきてもらおうかな」

というようなことになるだろうと、某マンガ家先生を訪問する。

今から思うと、ひや汗ものだが、事前に連絡もせず、当時雑誌に載っていたファンレターのあて先の住所をたよりに、いきなり訪問したのだった。

しかも、その場で、アシスタントにしてもらえると思いこんでいたのだから、世間知らずもはなはだしかったといえるだろう。

で、あたりまえのことだが、ボクの期待はあっさり裏切られた。

飛び込みでいったにもかかわらず、その先生は直接ボクの原稿を見てくれて、そして遠まわしにことわったのだった。

ボクはサインをもらい、その先生の仕事場をあとにする。

「だめかあ……。しょうがないなあ、とりあえず大学にでもいくか……」

これが、進学の理由であった。

1年間の休校でマンガ家が夢に……

といっても、まだマンガ家になることを諦めたわけではなかった。

東京の大学に進学し、そこでマンガを描きつづけ、いずれプロになろうと考えたわけ。

つまり、就職して仕事をしながらマンガを描こうなどというような根性はなかったともいえる。

だいいち、いくら仮にとはいえ就職してしまったら、その仕事でマンガを描く時間がなくなるだろうし、その点、学生さんなら、いくらでも時間があるだろうと、進学することにしたわけ。

われながら、的確な判断だといわずばなるまい（ほんとかなあ……）。

まあ、そんなわけで、急きょ進学することにし、受験勉強をはじめる。

「でもなあ、いまから受験勉強をはじめても、もう遅いだろうなあ……。世の中、そんなに甘くないよなあ……」

つい先日まで、「アシスタントになれる」ことをあれほど楽天的に考えていたボクだが、それが甘かったと知ってからは、「世の中は思っているほど甘くはない」と考えるようになっていたのだった。

ところがである。今度は逆に、想像以上に、世の中が甘かったのだ。つま

り、どう間違えたのか、受験したところに全部合格してしまった。
「そうかあ。こんなことなら東大も受けとくんだったなあ……」
と、再びボクが甘い考えを持つようになったとしても、しかたないであろう。
まったく運命とは、いたずら好きである。
そんなわけで、ともかくボクは進学し上京した。
マンガ家になる気だったので、迷わず『マンガ研究会』に入会する。
「さあ、いよいよ学生生活だぜっ！」
と思った途端、〝川口君事件〟と呼ばれる、学生運動史上名高い事件がおこり、大学は1年間のロックアウト態勢に入ってしまったのだった（つまり、お休みね）。
身分は学生なのに、授業に出なくていい。毎日遊んで暮らしてても、誰からも文句をいわれない。この環境は、高校を出たばかりの少年を呆けさせるのに十分であった。



学生ライターから風俗ルポライターへ

しかも悪いことに、ボクは麻雀にハマってしまったのだ。夜といわず昼といわず人を呼んでは麻雀をやり、ついに下宿を追い出されたくらいである。
ロックアウトがとけて、2年生になる頃には、「マンガ家になる！」という当初の夢も消えてしまい、毎日ブラブラして暮らすという生活が身についてしまっていた。
マン研はどうしたの？ と思うかもしれないが、じつをいうと、そのマン研の連中と麻雀ばかりしていたのである。学校はロックアウトされているが学生会館があいていたので、マン研の部室にいっては、面子（メンツ）を集めて麻雀をやる。というのが、大学1年のボクの生活パターンであった。
今から思うと、1年間もお休みがあったのだから、もうちょっとマシなことをしてれば、と悔やまれてしかたないが、まあ人生に後悔はつきものである。話を先にすすめることにしよう。
某出版社から、うちのマン研に「本をつくらないか」といってきたのは、ボクが3年の頃だったと思う。
マンガの本ではない。活字の単行本をつくらないかというのである。
なにを書いてもいいという。
そして、この仕事がきっかけで、ボクは学生ライターのようなアルバイトをするようになってしまった。
『いたずら魔』というマメ本を書いて発刊されると、今度はTV局から声がかかってきた。
なんでも『いたずらカメラ』のような番組をやるので、その放送作家にならないかという。
面白そうなので、その仕事をひきうけ、放送作家としてTV局に出入りするようになる。これが4年生のとき。
もちろん、もう授業には、ほとんどというか、1ヵ月に1回くらいしか出ないようになっていた。
このまま、放送作家になっても食ってゆけるかな？
と思った途端、ボクは交通事故をやってしまった。
バイクで走っていて、左折車にぶつかりそうになり、急ブレーキ！ 転倒してガードレールにたたきつけられたのだ。
その場はなんとか起きあがり、バイクのエンジンをかけなおして、アパートまで帰ったのだが、どうも体の調子が悪いので病院にいく。
そして、レントゲンをとっているとき、両ヒザがガクリとくずれた。
内臓破裂。ほぼ1週間くらい生死の境をさまよい、大手術のすえ、なんとか生きのびることができた。
3ヵ月の入院後、田舎に帰って療養する。
そして再び上京したときは、なんの仕事も残っていず、ボクはただの学生にもどっていた。大学6年の頃である。
そんなこんなで、やがてボクは風俗ルポライターとなり、池袋を歩けば、キャバレーの呼び込みのあんちゃんたちにあいさつされるという立場になってゆくわけだが、その話はまたいつか。
最後に、このページをレイアウトしてくれている松岡さんはマン研の先輩で、イラストを描いている土居くんは、マン研の後輩であることをつけたしておこう。うーむ、人生はわからん……。

Garbage Collection

ちょっと海外通を気取ってみたい貴方のためのミーハーな海外ニュースと、ちょっとうがったコラムをお届けするガベコレでござい。

ミクロ博物館MICROWORLD

ニュージーランドといえば羊、というのは昔の話。もちろん今日でも、もし羊にその気があれば、独裁政権を樹立して政府を乗っとるくらいの勢力が羊にはある。しかし、その一方で、ニュージーランドはハイテクカントリーとして進化し始めているのだ。それを証明するような、面白い博物館が、ニュージーランドのアウクランドという所にできた。

〝マイクロワールド〟というその博物館は、SF映画に出てくる宇宙船の操縦コンソールのようなものがズラリと並んでいるだけの所。右の写真を見てもらえばわかると思うが、利用者は、このようにしてビデオ画面を眺めるのだ。

では、その画面には何が映し出されるのでしょうか？　はい、答えはノミの目玉です。名前からもわかるように、ここはミクロの世界。ビデオカメラとメカトロニクスを駆使した最新技術で、顕微鏡でしか見ることのできない物をビデオカメラで覗けてしまうというわけ。

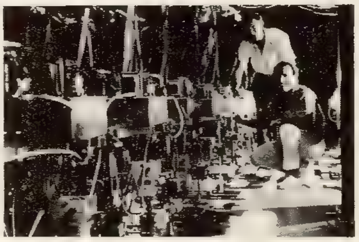


それだけではない。ジョイスティックを動かして、見たい物の見たい所へ自由自在に視点を移すことができるのだ。

覗けるのは、鉱物、植物の標本をはじめ、生きたままの生物など数十種類。ブースにあるコンピュータで検索ができるようになっている。

ビデオテープライブラリーと違って生の映像であるため、迫力がある。まさにミクロの世界を旅しているような気分になれて、とっても楽しい。

ちなみに、ミュージアムショップでのお薦めのおみやげは、羊の断面の顕微鏡写真集とのことでありました。



⬆舞台裏で働いている複雑なビデオシステム。

野戦コンピュータシステムTACCS

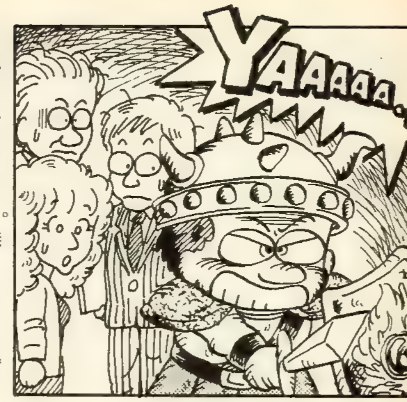
アメリカ陸軍では、1984年から、戦略支援コンピュータシステムを採用して配備を進めてきた。このほどわかった情報によると、すでに2,000組のシステが使われているという。

TACCS（Tactical Army Combat Computer System）と呼ばれるこのシステムは、最前線で使用できるようになっていて、作戦本部との情報交換を行なうというもの。1メガバイトRAM内蔵のポータブルパソコン、67メガバイトハードディスク、5.25インチフロッピーディスクドライブ、24メガバイトテープユニット、そしてモデムを1セットとして、兵士2人で運搬する。



これだけのシステムを最前線まで持っていくとは、ごくろうさんな話だ。歩兵戦もいよいよコンピュータ化の時代。作戦本部では、〝大戦略〟とTACCSを連動させて、おもしろおかしく部隊を動かす、なんてことにはならないでしょーね。

RPG殺人事件



ニューヨークに住む18歳の少年が、殺人の疑いで逮捕された。しかし、裁判の結果陪審員によって彼は無罪であると認められた。理由は、その少年がファンタジーロールプレイングゲームの熱狂的なプレイヤーであり、ゲームの世界と実現との区別がつかない状態にあったことがわかったからだ。

実際には、話はもうすこし複雑なのである。少年は、父親と兄弟といとこと父親のガールフレンドの４人を殺したとして、警察に起訴されていた。しかし、裁判でわかったのは、彼は、同じコンピュータでPRGをプレイしていた友人（真犯人）をかばうために、虚偽の供述をしたということだった。そして、この行為は、PRGの世界での彼の義理をはたすためのものだったようなのだ。

アメリカでは、RPGの世界から現実へ戻って来られなくなってしまう人が、たまに出るようだ。RPGブームの日本でも、起こり得ない話ではない。気をつけましょうね。

Magazine Rack

Dr.Bushmanの海外雑誌ひやかし半分拾い読み

●LA←→東京2時間。ビデオゲーム付き空の旅。

飛行機の座席はどうも狭くて嫌いだ。隣に座っている人の肩に触れるのがまず気分よくないし、第一、すぐにおシリが痛くなるのがたまらない。だから、いかにも居心地良さそうな顔した客の顔が映し出される航空会社のテレビ・コマーシャルを見ていると、腹が立ってくる。ウソつくな！

もっとも、コマーシャルに出てくるのは国際線のファーストクラスだ。腹が立つのは、ファーストクラスに乗れない人間のヒガミ、かもしれない。せめて一度でいいから、ビジネスクラスとかエグゼクティブクラスに乗ってみたい……。

一方、昔ほどではないが、スチュワーデスという職業は、若い女の子にとって憧れの職業。ところが、これが案外重労働らしい。なにしろ揺れる機体の中を、重い荷物を運ばなくちゃならないのだ。飛行中は、ろくに休むことさえできない。

というわけで飛行中の機内環境は、乗客にとっても、乗務員にとってもほとんど最悪、ということになる。

そんな環境を整備して、乗客に対する機内サービスを向上させ、なおかつ乗務員の負担を軽くしようというシステムの開発を、ボーイング社とソニーが共同で進めている。このシステムはTrans Com Systemsと呼ばれ、ボーイング７Ｊ７に搭載される。

“Popular Mechanics” 11月号によると、このシステムはなかなか賢い機械だ。座席の背中には４インチのモニターが付いていて、映画やテレビ、機内で行なわれるライブショーの様子が映される。音声はヘッドホンで聴くのだが、当然ステレオ。音楽のチャンネルもいくつかあるらしい。おまけに、ビデオゲームも７種類付いているというのだ。これなら長時間のフライトでも、退屈せずにすむ。

が、それだけじゃない。飲み物や食事、免税品を注文したり、空港のゲートや接続便の案内までしてくれる。各座席に据えられているのは言わば端末で、乗務員がいるキャビンにあるシステム本体と接続されているのだ。おかげで若くて美しいスチュワーデスは自慢の美貌を保つことができ、機内の人々は皆ハッピー。すべて丸く収まる。

ところが、こんなに素晴らしいシステムなのに、ボーイング社はつい最近、７Ｊ７の開発を遅らせると発表した。理由は、航空会社からの注文が少ないから。じつは現実的な話だ。夢の未来は、目の前に立ちはだかる厳しい現実に行く手を阻まれてしまったのだ。

多くの航空会社は乗客獲得に必死だが、お金のかかるサービス向上はあまり乗り気でないのはよくわかる。なにしろ、手っ取り早い手段は運賃を安くすることだ。価格競争の真っ最中に、大きな出費は避けたいのだろう。



その一方に、もうひとつの快適な空の旅のバラ色の未来像がある。21世紀には、東京↔ロサンゼルス間を２時間で結ぶNPA（National Aerospace Plane）の時代がやって来るというのだ。スピードはなんとマッハ25！　大気圏をまるでスーパーマンのように横切るらしい。Low Earth Orbitと呼ばれる、人工衛星のように地球の軌道に乗って飛行する乗り物の研究も進んでいるようだ。そんな時代を想定した、人間のカタチをくり抜いたような格好のリクライニングシートも発表されている。

でも、どうせ外国に行くのなら、それ相応の時間がかかったほうがいい。そのほうが、海外旅行の重み(?)があるというものだ。なおかつ隣の人に気がねなく、おシリが痛くならずにすめば文句ない。いや、おシリが痛くたって、運賃が安ければそれでいい。と、こんな貧乏根性が、バラ色の未来の実現を阻んでいるのかもしれない。

ドゥームズデー・ブックmkII計画

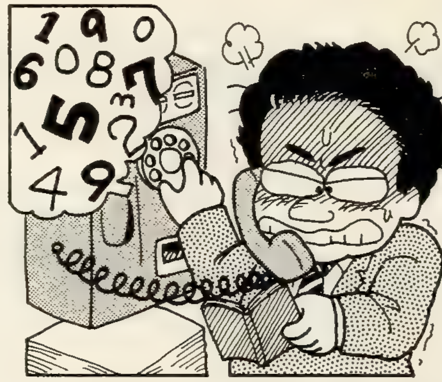
もうひとつ、ニュージーランドの話題であります。

1086年、今のイギリスの征服王、ウィリアムI世は、自分が支配する国土とその財産に関する情報を2冊の本にまとめさせた。それを〝ドゥームズデー・ブック〟と呼ぶ。もともと税金のとりたてのためのデータブックとして編さんされたのだが、結果的には1086年度版大イギリス年鑑ともいうべき、たいそう立派なものになったとさ。

そのドゥームズデー・ブックができてから900年たった現在、ニュージーランドの教育学会とコンピュータ学会は、ビデオディスクとパソコンを組み合わせたシステム上に、現代版ドゥームズデー・ブックを製作した。イギリスの地理、産業、経済などを、こと細かに、ビデオ映像もまじえて記録した、それはそれは立派なものなのだ。

今の世の中、機械技術が発達してこのようなすばらしいソフトが作られるようになったわけだが、データの入力は、やっぱり人力。関係者はもちろん、ニュージーランドの学校の生徒たちにも手伝ってもらっての大作業となった。

お値段はハード込みで約560万円。これでもバカ安なのである。





世界一長い電話番号

日本やアメリカでは、電話番号は市外局番を入れても10ケタ前後と決まっている。ところが、アメリカのある長距離電話会社が始めたサービスには、なんと合計で39ケタの番号を押さなければならないものがある。

これは、公衆電話から誰かに長距離電話をかけて、料金を自分の家の電話番号につけるというサービス。まずサービス・オフィスをフリーダイヤルで呼び出し（11ケタ）、自分の家の番号を押し（10ケタ）、自分のサービス登録番号を押し（8ケタ）、相手の番号を押す（10ケタ）で計39ケタなり。

たぶんこれが、世界で一番長い電話番号じゃないかと思う。

本当のハッカー業は完全犯罪

「本当のハッカーってのは、絶対に捕まったりしないものさ。捕まるのは、自分で何をやっているのかもわからないアホウどもだよ」

と大胆不敵な発言をテキサスの新聞に発表したのは、18歳の自称〝元ハッカー〟。彼は、過去4年間にわたって、アメリカの長距離電話会社からアクセス番号を盗み出して使用していた。また、アメリカ中のハッカーに、その番号を教えたという。それでも捕まらなかったのだから、これは完全犯罪に近い。

「ハッカーはみんな、自分がしていることが違法であることは、よーくわかってるんだ。これは一種のゲームなんだよね。違法じゃなかったらやらないヨ」

とまあ、重ね重ねの挑戦的な発言。警察は、この少年が16種類のアクセスコードを盗んだと主張している。これは、最高10年の懲役と5,000ドルの罰金に相当する罪だが、立証は、かなり難しそうだ。

1992年、コンピュータが消え書類が復活する日

どこの国でも、お役所は書類の山の中に埋まっている。書類仕事は面倒臭いばかりか、紙資源の浪費にもつながる。こりゃあ百害あって一利なしだ、と判断したアメリカ連邦政府は、1980年に「書類をコンピュータに置き換えていこう」という法令を定めたのだ。それから8年。順調にコンピュータ化が進んだアメリカのお役所だったが、今度は新たな問題に悩まされることになった。

コンピュータは、使う人に対して精神的苦痛、いわゆる〝テクノストレス〟を与えるため、書類仕事に比べると危険性がきわめて高いという説が有力になってきたのだ。そのため、1992年までに、「コンピュータ仕事を減らそう」法令を作らないと、大変なことになると警告する人もいるほど。

しかし、大騒ぎするほど書類は減ってないじゃないか、というのが一般の声のようだ。



Max Headroom解雇か?

コンピュータ画面から生まれたスーパースター、〝マックス・ヘッドルーム〟。アメリカではコカコーラのテレビコマーシャルなどに出演して、相変わらずの人気を誇っている。

ところが、マックスのテレビシリーズを放映していたABCは、番組をキャンセルしようとしているらしい。もともとマックスは、映画〝Max Headroom〟に登場した人工人格。いかにもCGらしい顔に、チャタリングのはげしい合成音声で、痛烈に人間批判するクールさがウケて、大人気スターとなってしまったのだ。マックス解雇の噂を聞きつけたファンから、ABCは早くも抗議の手紙攻めに遭っているとか。



デイブ・フォスターのシカゴ風味中辛コラム

LET'S DAVE

大阪エレクトロニクスショーはスカだった!?

今月から、私、ガベコレ担当者が楽をするために、このページを全面的にデイブ・フォスターに明けわたします。タイトルの"LET'S DAVE"もデイブが「日本人が着てるTシャツに書いてある、意味のない変テコ英語みたいで、いいでしょ？」と強引に決めたもの。さて、社会をまっすぐ見つめ、陰でけっこうキツイことを言うデイブの言いたい放題。どうなることやら、お楽しみ。今後とも、ヨロシクおねがいします。

期待とは裏腹に寒々しかった大阪エレクトロニクスショー

富士山のそばの管理者養成学校（アメリカで呼ぶところのクレージースクール）で英語講師をしていたとき以来、数年ぶりの日本へやってきた。空をおおい隠す電線、町にあふれる看板、やさしい人々。なつかしの日本。さて、どこを観光しようかとデータを探ると……、あったあった。大阪のエレクトロニクスショーと、東京のアミューズメントマシンショーだ(ガベコレ注：アメリカのナショナル・コンピュータ・コンファレンスの役員であるデイブは、コンピュータに関するショーには目がない)。

とるものもとりあえず、私は大阪にとんだ。アメリカでは、エレクトロニクスショーといえば宇宙の中心。ここから未来が始まるんだ！　って感じで、みんな胸をときめかせて見にいくのだ。まして、アメリカをしのぐ最先端技術を誇る日本のショーともなれば、私の胸は高鳴る。



➡自動パン焼き機は、最も日本的な感動の大発明だと思う。

いざ会場についてみて、驚いた。期待はみごとに裏切られたのだ。ま新しいイベント会場（大阪インデックス会場）は、まるでナリタ空港のように広く、その中にポツリポツリとブースが出展されているだけ。アメリカのショーとはまったく違っていたのだ。



⬆アミューズメントマシンショーでの最高の出展はコレ。

床はアスファルト。出展ブースが少ないせいか、通路の幅も10メートルくらいとってあって、寒々とした感じが漂っていた。アメリカのショー、たとえばコンシューマー・エレクトロニクス・ショーでは、これと同じくらいの広さの会場にカーペットを敷きつめ、さらに各ブースではクッション入りのカーペットを敷きつめる。その上では、音楽は鳴るわ、ぬいぐるみを着た人たちがねり歩くわのお祭り騒ぎがくり広げられるのだ（ガベコレ注：そうそう。アメリカのショーは、どこか業界の文化祭って雰囲気がある)。

いろんな写真を撮りまくろうと思ってたのに、出展されている技術にも、あまり目新しいものはなかった。でも、ちょっと珍しいと感じたモノを撮ろうとしたんだけど、なんと運悪くそれは故障中。それからは、私はコンパニオンのお姉さんだけをフィルムに収めようと心に決めたのだ。3,000人ものきれいなコンパニオンが、私を温かく歓迎してくれたのには感激したなあ。

手作りよりエレクトロニクス日本の心、自動パン焼き機

そうそう、もうひとつ、私を喜ばせたものに、オート・ベイカリー（自動パン焼き機）があった。材料を入れてスイッチを押せば、自動的にパンが作れるというものだ。日本では、命よりも大切なゴハンも、エレクトロニクス式のオート・スチーマーで調理しているというではないか。アメリカ人もオートメーションは好きだが、家庭の味を機械にまかせて、全国統一の"理想の味"にしようとは考えない。個人よりも社会を尊重する日本。ゴハンやパンのような基本的な食べ物の味も個人の勝手な味覚で判断せず、専門家あるいは社会全体の合意によって基準を決め、それに合わせることがおくゆかしい行為とされているのだなと私は納得した（ガベコレ注：偏見だヨ!)。

人が集まらないのは業界が仲良しだから

対照的に大賑わいだったのがアミューズメントマシンショー。私は最新型ゲームを楽しみ、かわいいコンパニオンのお姉さんと写真をとり、たいへんに充実した時間をすごすことができた。

大阪のショーと東京のショー。どうしてこうも違うのかといえば、答えは簡単。タダで最新ゲームやり放題と聞けば、誰だって仕事をサボッて遊びにいく。ただそれだけの理由だろう。では、なぜアメリカのエレクトロニクスショーと日本のエレクトロニクスショーは、こうも違うのだろうか。

アメリカでは、ショーはショーとしての意味がある。人々は、ショーに出展された新技術を、そこで初めて目にするのだ。しかし、日本では違う。日本の業界は結束が強く、新技術はショーに出る前に、みんなに知らされてしまう。だから、わざわざショーを見に行く必要がないのだ。日本のショーで目を輝かせているのは、日本製品を買いつけに来た外国人だけ。だから、せっかく中曽根さんの配慮で作ってもらった外国製品館には、誰も入らないというナサケナ（ガベコレ注：デイブは"ナサケナイ"という日本語が大好きなのだ）い現象が起きてしまうのだろう。もっとも、外国製品館は、最高に退屈だったが……。

日本の流通システムが複雑すぎるという障害もあるが、アメリカ流お祭り騒ぎの精神で、がんばってもらいたいものだ。

鹿野司のファッショナブル・サイエンス入門

オールザット ウルトラ科学

連載第34回　メディアはメッセージなんだ、よ〜ん



文/鹿野司(サイエンス・ライター)

いやー、鹿野センセエ。新年あけましておめでとうございます。旧年中は、いろいろとお世話になりまして、どうもありがとうございました。本年も、ログインのオールザットウルトラ科学、よろしくお願いしますね。というわけで、1988年あけてのイッパツメはコミュニケーションのお話。お正月三が日は電話料金も割引になるようですし、そのへんのメディアをぜーんぶからめたところをひとつ、かましてくださいな。

「メディアはメッセージである」というのは、どうもマクルーハンという人がいっていたコトバらしい。これはいったい何がいいたいのかというと、ようするに、何かを伝えたいと思ったときに、それを伝えるメディアの種類によって、メッセージの内容が変わってしまうっていうようなことなんだそうだ。

なんか、伝聞型でにえきらない書き方だけど、伝聞だしにえきってないからなんですよ。ごめんなさいね。

どうしてこんなことをいい始めたのかというと、ぼくが以前から考えていたことを「ああ、それはマクルーハンだね」なんていわれちゃったからなのだった。それで、一応『メディア論』を読んでみたんだけど、ぼくの脳ミソが不足しているせいか、いわんとするところがいまひとつ理解できない。

『メディア論』はすでに現代の古典とさえ呼ばれる名著で、多くの人に感銘を与えたものなんだけど、そういうのを読んでもあんまりよく分からないというのはなんだかとっても悲しいわ。

もっとも、我が敬愛するファインマン先生は、「現代思想家なんぞというボケどもは、単純なとるにたらないことを、ゴタクをならべて複雑に見せようとするタワケどもなんで困る」なんていってくれるので、ぼくも思わず安心してしまうのだった。立ち直りの早いヤツでしょ。

それでだ、まあ、マクルーハンが何をいっているのかはこちらにおいといて、ぼく流の「メディアはメッセージなんだ、よ〜ん」というお話を今回はしたいのだった。

人間ていうのは、いろいろな形で自分を表現して、他人にメッセージを送り出しているよね。でも、そのときの伝達手段＝メディアの性質によって、人間の精神状態ってのはずいぶん変わってしまうってことがあるようだ。

人間に備わっているコミニュケーション手段の中で、もっとも基本的で素直なものは、対話だよね。ようするに、面と向かってお話をするってやつだ。

この場合は、視覚で相手を見ていると同時に、声を聞いている。また、相手がそばにいるというライブ感覚もある。場合によってはポンなんて肩をたたいたり、そっと抱き寄せたり、その他モロモロの肉体的な接触もあるかもしれない。……といった具合に、対話は相手に対する情報量がもっと多くなるコミニュケーション手段なんだよね。

対話の場合は、こういうたくさんの情報を利用して、相手のいわんとするところを理解したり、相手がどんな人



間性をもっていて、今はどんな気分なのかといった質感＝テクスチャーを感じとったりしているわけだ。

ここでポイントとなるのは、いわんとするメッセージの内容と、テクスチャーとは、あまり切り離して考えてはいけないということなんだよね。

話の内容とテクスチャーというのは本来独立のもので、内容を正しく理解するには相手のテクスチャーなんか関係ないような気もするけど、現実はそうじゃないことのほうがはるかに多い。

たとえば、初対面の人でも、なんとなく気にいらない人間の喋っていることは、ハナから間違っているだろうと思ってまともに聞かないってのがある。これは困ったことだけど、人情なんだよね。逆に印象のいい人の喋ることは、内容もなんとなく正しそうな気がしちゃうのだ。

ようするに、話の内容を理解するということと、テクスチャーは決して切り離して考えられないんだよね。

あるいは、たとえば本とかで読んでもなかなか分からないことでも、誰か詳しい人にことばで説明してもらうと、非常に分かった気になっちゃうことがある。これはべつに説明のうまい人だからってわけじゃなく、活字だけではテクスチャーが不足してどうも納得できなかったというのが真相のようだ。

そして、このテクスチャーというのはメディアの種類によって、明らかに違ってくるんだよね。たとえば、電話で対話を図るときと、手紙を交換するときでは、どうも相手のテクスチャーに微妙な差があるような気がしないだろうか。

面と向かって喋っているときは、温厚な感じなのに文章を見てみると意外に過激だったり、対話では無口でも電話では饒舌になる人ってけっこういる。

どうしてそうなっちゃうのかというと、ひとつには、メディアの持っている制限によって、対話のときと他のメディアのときでは違った印象になってしまうことがあるだろう。

ちょうど、肉声と、フィルターを通して低音域をカットした声を聞き比べてみると、後者はキンキン声になって別人のように感じられるのと同じように、メディアのもつ制限が、テクスチャーのフィルターになっている。

電話じゃ声しか聞こえないとか、手紙じゃ相手と面と向かえない、なんていう制限が、テクスチャーを変えてしまう。そして、テクスチャーの変化はメッセージの内容の変化とも切り離せないから、同じ内容のメッセージでも結果としては、メディアによって違った形になって伝わるわけだ。

でも、これは実はメディアによってテクスチャーが変わるから、話に内容が正確に伝わらなくなる、ということとはちょっと違うようだ。というのも、メディアによって、相手の印象が変わるだけじゃなくて、こちらの精神まで変わってしまうことがよくあるからね。

たとえば、対話するときと、電話で喋るときを比べてみると、自分の性格がちょっと変わっちゃってるんじゃないか、なんて思うことさえある。こういう経験って、長電話が好きな人って結構あるんじゃないかな。

全体の傾向としては、電話で喋るときは、面と向かってはあまりいわないような話題を喋ったり、聞いたりすることがあるような感じがする。というか、対話のときの話題というのは、どちらかというと日常生活にわりと近い部分について話すことが多いのに、電話では、それとはちょっと違うところにまで簡単に話題が進むような気がする。たとえば、相手の育った環境とか、昔話とか、理想とか、なんか面と向かうとなんか気恥ずかしくて喋れないことまで話題になるような気がする。なんというか、対話よりけっこう深いところまで、わりと自然に聞いちゃったりするんだよね。

こういう違いがでてくる理由というのは、相手の顔が見えないから、というような単純なものではないような気がするんだよね。

電話の場合は、確かに対話に比べて視覚の情報がないぶん、表情とか身振りといったノンバーバル・コミニュケーションがなくなってしまう。だけど、その代わり音声的なノンバーバル情報をかなり敏感に感じ取れる。例えば、ことばの抑揚とか、喋るときの間なんていうのは、対話のとき以上によく気がつくようになる。

つまり、電話というメディアは、対話というメディアよりも、情報量が少ないわけじゃない。もっと、情報の質が変わっているって感じなんだな。

もちろん、客観的な意味での情報量ということでは、たしかに減っているんだろうけど、メディアの変化によって人間という情報の受け手も変化するので、別の情報が得られるようになるわけだ。これはことばを換えれば同じものでも別物に見えてくるということになる。

人間がものを見たり、聞いたり、感じたりするのは、すべて無意識のうちのある前提に基づいている。たとえば、実写映画のリアリティーとアニメーションのリアリティーっていうのは、かなり違ったところにポイントが出てくるんだよね。

たとえば、『ルパン三世カリオストロの城』で、ルパンは城の塔から塔へぴょんぴょんなんて飛んじゃうシーンがあったよね。あれって、ユーモラスではあったけど、リアリティーが失われてはいなかったはずだ。しかし、もしあの映画が実写だとしたら、リアリティーまでぶちこわしになってしまうに違いない。

どうして、アニメならばリアリティーを保ったまま、あんな表現ができて、実写ではできないのかというと、アニメを見ているものには、あれはウソの世界だということが無意識の前提になっているためなんだよね。

つまり、これは現実じゃないから少少のことがおきても不思議じゃない、という感覚があらかじめある。そういうゲタをはいた状態で見ているから、少々変なことがおきても、それがおかしいとはあまり感じないわけ。

これは演劇なんかでも同じで、演劇っぽいいい回しや喋りかたなんてあの劇場という空間でなければ、リアリティーなんてかけらもない。ただのマヌケにしか見えないだろうけど、ひとたびあの空間内でああいう演技がされれば、ライブ感覚と相まって、強烈なリアリティーを作り出すことができる。

ようするに、ぼくたちはあるメディアを使おうとするときに、無意識のうちに、そのメディアの表現を受け入れるに最適な精神状態に変わってしまうのだ。つまり、何かメッセージを伝える場合、送り手の精神も、受け手の精神も、なんらかの形でメディアの影響を受け、結果としてメッセージの内容もなにがしかの影響を受けるというわけだ。

まあ、これは認知科学的な説明をすれば物事はなんでもスキーマ(枠組み)を準備しなければ認識できないので、当然のことなんだけどね。

こういうのって対話と電話だけでなく、もちろんもっといろいろなメディアでそれぞれ変わった特徴がでてくる。

たとえば、アマチュア無線とかパーソナル無線っていうのは、声だけを伝達するメディアだけど、電話とはまた違った感触がある。

無線というのは、無線機のボタンを押しているときは、喋ることができて



も聞くことができない。逆にボタンを押していないと、聞くことはできても喋ることはできない。だから、こちらがひと通り喋ったら、オーバーといって相手に喋る権利を渡すわけだ。

電話のように、同時にどちらも喋れてどちらも聞けるというのを全二重通信といい、こういう無線タイプのを半二重通信という。まあ、パソ通やってる人なら、先刻承知のことだよね。

で、まあ、この半二重というのが、全二重のときとはまた違った精神状態を生み出すみたいなんだよね。

普通、ふたりで会話をするっていうのは、片方がひとしきり喋って、それを受けて、もう片方が喋ってという具合に続いていくから、全二重だろうが半二重だろうが変わらないような気がする。ところが実際にやってみるとそうじゃないんだよね。

全二重の会話というのは、片方が話しているとき、もう片方はただ聞いているだけかというと、実はそうじゃない。というのは、聞き手は、あいづちとか、表情の変化などで、話し手にかなりのリアクションを返しているんだよね。

だから、話しているほうも、相手の反応を見ながら、少しずつ話の内容を変えて、相手に受け入れやすいように軌道修正していくことができる。

ところが、無線のような半二重通信っていうのは、それができないんだよね。その結果、話しているほうの感覚としては、どうも独り言をいっているような感じになっちゃうのだ。

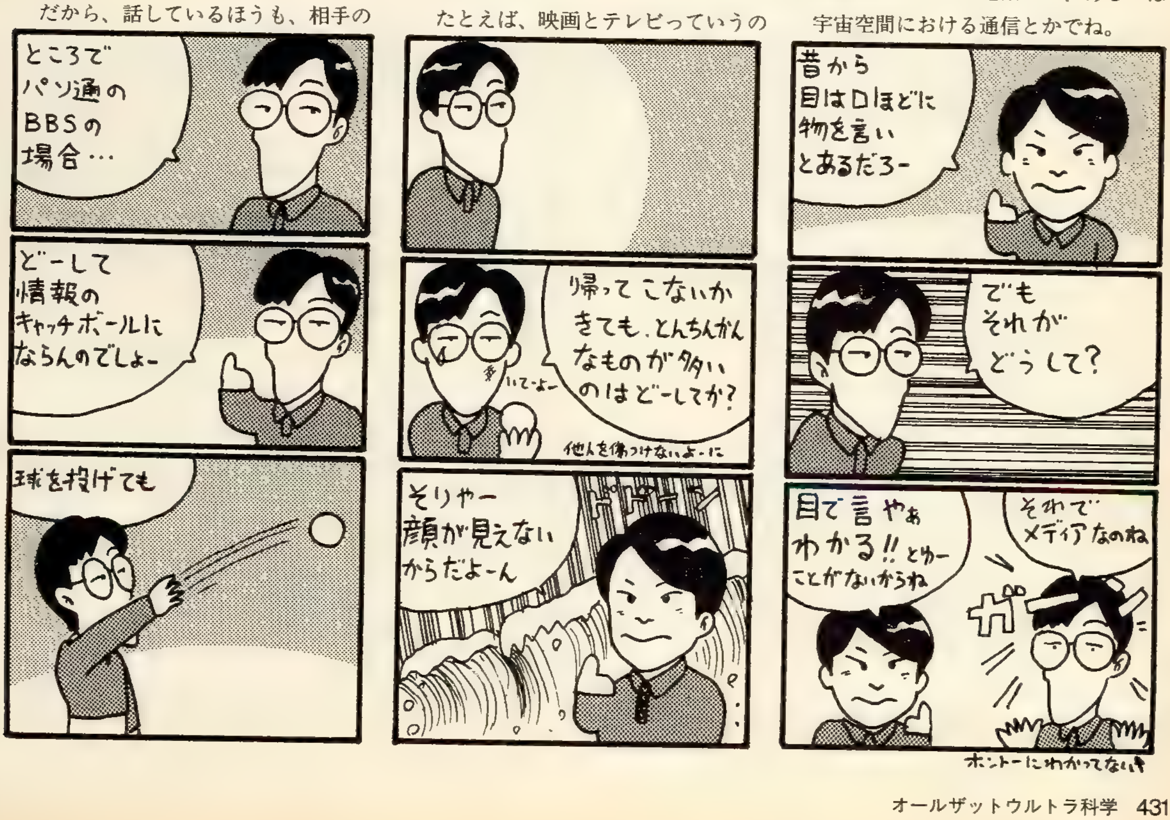
それから、伝言ダイヤルっていうのは、不特定多数を相手に、しかも一定時間のうちに消去されてしまうという特徴をもっているので、そこに参加してくる人たちの精神というのが、結構普通じゃないところがあると思う。その限られた時間のなかで、非日常を楽しもうというような感覚が、無意識にあるような感じだ。そのために、ある人は、このメディアをまるで便所のラクガキみたいな感じで使ってしまうし、ある人はちょっとしたふれあいの場って感じで使ったりもする。

ところで、メディアによって、その利用者の精神状態が変わるとして、それを無意識レベルで、どんなスタイルで利用していくようになるのかは、ハードウエア的な制約だけでは決まらないはずだ。

たとえば、映画とテレビっていうのはメディアの性質上、非常に似たところがある。ハードウエア的な差としては、画面の大きさが違うというのがあるから、テレビのほうが映画よりアップが多く使われるようになるとか、テレビは即時性を兼ね備えたメディアだから、ニュースみたいなものを非常に面白く表現できる、という特徴がでてくる。でも、あれだけ似た性質を持ったメディアなんだから、やろうと思えば、テレビだって映画のような形で、ドラマを作ったりすることはできるはずなのだ。ところが、テレビでは、映画っぽい重厚なドラマはあまりつくられない（まあ、最近の日本映画もそうだけどねえ）。

これって、まあ広い意味でのメディアの制約といえるだろうけど、ハードウエアの制約ではなく、視聴率とか経済原理とか、社会的な要求によるものなんだろうね。

そうしてみると、まだ使用法があまり確立していないメディアで、人間の精神がどんなふうに影響を受けていくのかって問題は、これからも結構楽しめそうな気がする。とくに、パソコン通信とか、テレビ電話とか、あるいは宇宙空間における通信とかでね。



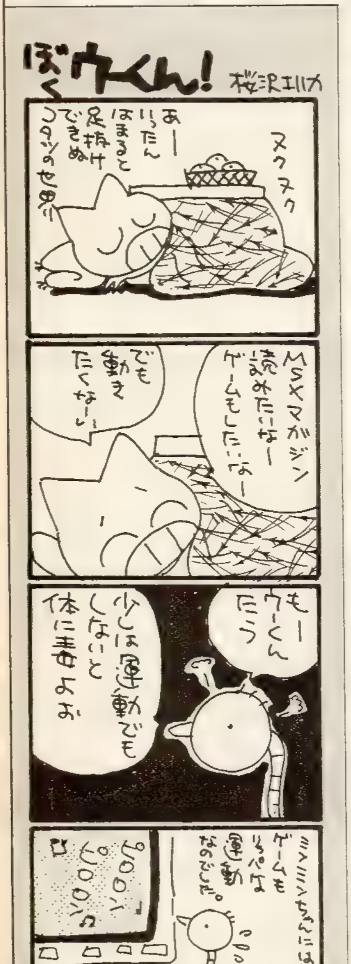
MSX 1月号
特別定価580円
好評発売中！

人気絶頂のMマガがログイン読者に贈る！

今月のMSXマガジン情報 第三十二回

特集 実践MSX —第一弾 パーティ編—

●MSXでパーティ、え〜？　なんて言わずに見てごらんなさい。たとえばMSXならではのAVパーティ。あるいは今年あたりブームの多人数ゲームを使ったホームパーティ。さらに今回は撮影に使ったパーティ用プログラムを全点掲載の特別大サービス企画だ。



SOFT TOPICS

●TOP20——グラディウスが堂々1位●レビュー(Part.1)——ハイドライド3、怒・IKARI、死霊戦線、BREAK IN、スーパーランナー(Part.2)HALNOTE——ワープロとCGツールをレビューする●ゲームすとり〜と——読者から寄せられたドラクエIIの体験記を掲載●Misio！のもう止まらない好奇心●ラッキーのゲームに夢中——ディスク3枚組の大作JESUSを攻略●クローズアップ——イースキャンペーンを展開するソニーをレポート

MSX HARD

●三菱ML-TS2H＆サンヨーWAVY23J——モデムと電話機を内蔵した通信パソコンが登場。ネットワーカーは必見だよ！

MSX役立ち小道具大集合

●キミのMSXは元気かな？　えっ、この頃元気がないみたいだって。それじゃこの記事を読んで、MSXをリフレッシュしちゃおう。

おじゃましま〜す

●NTTの最新キャプテン端末は、MSX2仕様のマシン！——神戸ポートキャプテンに採用されたMSX2を、レポートするよ！

ウーくんのソフト屋さん

●ウーくんの、気分はドライブ！——ドライバーはキミだ、カーソルキーでつっ走れ。MSX2専用のドライビングBGVの登場だ。

プログラムエリア

●オフ・ロード/松田浩二（ベーしっ君とジョイスティックが必要）松田先生復帰第一弾は画面切替式オフロードラリーゲーム。マシンのステータスに気を配らなければならない本格派。ゴールは遠いぞ。
●パーティ用プログラム集/編集部など——パーティ用BGM、相性診断、環境CGソフト、カクテルデータベースの４本を一挙掲載。

特別付録 MSX SOFT CATALOG

●'86年末から'87年末にかけて発売された、すべてのMSX SOFTを掲載。MSXユーザー必携の一冊だ。

■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。お問い合わせは、
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル （株）アスキー出版営業部LOG係 Tel(03)486-1977 株式会社アスキー

READER'S EMPIRE

YAMALOG

なんだかんだ言っても、ヤマログは読者と編集者がなれなれしく集うひろばである。インデアンにとってのフンドシのように、無いよりはあったほうが世の中のためになる。でも、やっぱり変なページ。それがヤマログです。





すばらしいおたよりコーナー

この夏、中学校の修学旅行でハワイに行ってきました。行ったのは良かったけれども、毎日スケジュールが詰まっていたので、一日一日がへとへとになるまで歩かされました。しかし、普通の中学校での修学旅行では行けないので、得したような気がしました。

それから、修学旅行から帰ってきて、夢というか、話すことの規模が大きくなりました。今までは県内のどこへ行くのにも戸惑っていたのに、今では私のおじさんのいるカリフォルニアに友達と行く計画もしている。そして他の人たちは、アメリカの大学へ行くとか、アメリカの永住権を取るなどと言っています。

くだらないことをぐだぐだと長く書きましたけれど、今月のアフターケアの下を見て、おもいだしたことでした。

（香川県　黒川享是）

よかったね。僕も仕事をほうり出してでもハワイへ行っちゃう、ハワイ好きなのさ。ハワイへ行くと、狭い日本の中でギューギューに圧縮されてセコくなった心が、どかーんと大きくなります。アメリカ旅行や留学程度のことは、ちょっと頑張れば誰にでもできることです。どんどんチャレンジしてください。私なんか、締め切り直前の殺人的忙しさの時期に、自分の仕事を他人に押しつけてハワイへ行きました。日本脱出の朝、小島編集長に宛てたおき手紙を、みなさんにお見せしましょう。なかなかの名文ですヨ。

「小島編集長へ。

今回の不祥事、まことに申し訳ありません。一生一代(注)のこととしてお見逃しくださるようお願いいたします。　川村

P.S.原稿が遅れ、FAXで送るという失礼をお許しください。

(注:〝一生一代〟は〝一世一代〟の間違いか？　しかし、一世一代ならば、一生に一度の晴れ舞台という意味なので、このような用法は変。わざと使用するほどの文章力は、本人にはない。ついでに、この手紙は、ヨコ書き用の便せんにタテ書きされていた。相手が相手だから、別にどーでもいいやという本音がうかがえる)

いやあ、ハワイに行くと気が大きくなります。なーにが編集長だ、バカ。

――あー、やめてくださいよ、ヒトの名前で変な原稿書くの。誤解されるじゃありませんか――。

うるさい、お前に書かせると文法も内容もデタラメになるからダメだ。文句あるか、カワムラ。

――デヘヘヘヘ――。

よろちい。

いろいろな意味においておもしろい手紙を残してハワイへ行った川村のかわりにお返事を書いてやった金盥鉄五郎

今日も本屋さんでログインを見た。ヤマログのページには、北村泰之とゆー名前が載っている。お、澤村泰之かと思うけど、ちがうのれーす。家にもって帰って（万引きじゃないよ、買ったんだよ）ヤマログを見ながら、中里貴英や清水直喜はどーしてるんだろーと悲しくなってきちゃうのよ。元祖ヤマログの常連グループは、一体いま、何をしてんだろーか。このまま砂にうもれたくはない!!　つまり、がんばって手紙を書かなくてはならないのだ!!　といーつつ、工藤静香のおっかけに走っていたりもする……。

（東京都　澤村泰之）

ひさしぶりだな、ヤスユキ。今月は、きみの挿しCGをいっぱい採用させてもらったよ。それにしても、みんなどうしてるんだろーね。本当に。清水直喜は、今月ちょっとグッドなおたよりをしてきているぜ。

旧ヤマログ時代は、常連ちゃんグループとヤマログ本部とは、ずいぶん近しく仲良しをしていたよね。なつかしいなあ。今考えたら、みんな優秀なヤマロガーだったよね。おーい、中里、大野、元気か？　今度、同窓会しような。みんなが大学生になったら、酒でも飲みながら、しみじみと旧ヤマログ時代をふり返ろうな。

ふと人恋しくなった編集者



「ふわふわジャスティ」
by YASUYUKI SAWAMURA

次の会話文をその人たちになりきって読みなさい。（5点）

「あれはそうですね、僕の小学生時代だったと思います。〝ロケット飛び〟とか〝飛行船〟なんちゅうアクロバチックな鉄棒が大流行してたんですよぉ。そのころから僕はぁ、ませてましたからねぇ、「バァカ、そのうちケガするさ」ってシラけてたんですがぁ、女の子にもてまくってる鉄棒野郎を見てると、どーもそういうわけにもゆかなくなりましてねぇ。決心したんっすよぉ。練習を。でもねぇ、決心した日に、見ちゃったんだなぁ。友達が骨折するの。でね、こわくなっちゃいましてね、次の日から左手で字を書く練習をしましてねぇ。『右手が折れても困らないように』って。でもねぇ、その後すぐ、ブームもおわっちゃってね。僕の手元にはぁ、何の特技も残らないまま、現在に至ってるっていうわけなんですよ。父さん。ノリスケ君なんかは、どう？」

「ぼぉくんときも、はやりましたよぉ、マスオさん。ぼぉくなんかねぇ、ロケット飛びのノリスケってよばれてたくらいっすからぁ」

「ロケット飛びのノリスケかあ、こおりゃおかしいわい」(笑)

（福井県　清水直喜）

待ってたぜ、会員制大バカ集団だった旧ヤマログの最年少幹部として活躍

したナオキ。高校生になって、ぐっとおたよりにも磨きがかかった……と言いたいところだが、今回のおたよりは1点だ。その理由は、技巧に頼りすぎていること。もっと素直な表現が好ましい。そうすれば、もう少し文章をシェイプアップできるはずだ。

常連に対してはキビシイ、ヤマログ気質はいまだに残っているのだ。ガンバレよ、ナオキ。

ヤマログ責任者金盥鉄五郎

ビデオログインを出して欲しい。Mac、AMIGA、ATARI-STなどのソフトは、誌面だけの紹介だけでは不十分であると思われます。いろんな機種のAVにすぐれたソフトの紹介を希望します。月刊が望ましいが、季刊でもいいからおねがいします。

（東京都　浜の哲）

そりゃあいいや、うん。それいい。最近のゲームはみんなグラフィックとアニメーションやBGMが凝ってるから、雑誌では見せられないし、聞かせられないもんね。それに、最新ゲームの紹介でも、原稿なんて書かずにすむ。ゲーム画面を映しながら、「こんなゲームがもーすぐでるよーん」とかしゃべっていればいいわけだ。あ、それもメンドー臭いから、ソフトハウスの人にしゃべってもらお、こりゃ楽だわ。

そーしよっと。ねー、編集チョー。

今度からビデオでログイン出そうよー。

120分びっちり内容がつまっていて、定価480円で出せるのならやってもいいと言われて頭を抱えているマタロー



「ブラジルの蟻、アンタミーゴ」
by YASUYUKI SAWAMURA

編集部のみなさん。私が今年入学した東海大学の4号館2階にある図書館は、パソコン雑誌を毎月買っているのですが、何を勘ちがいしたのか知らないけど、アスキーではなく、ログインを買っているのであーる。

私の高校ですらアスキーを買っていたというのに、よりによって大学でログインだぜ。なさけねー。けれども大学生でログインを毎月買っているおいらは、しょせんヤマログなのね!!

（神奈川県　山崎欣哉）

なさけなくはないぜ。その図書館で司書の人は、限られた予算のなかで、ログインを選んでくれたんだから、すごくエライと思う。きっと司書さんは、これから初めてパソコンを勉強しよーという人には、100冊のパソコン専門書よりも、1冊のログインのほーがいーと考えてくれたにちがいない。きっとそーに決っている。

パソコンを学ぶのに、これほどピッタリの雑誌はない。パソコンのごく一部であるハードとビジネスとその他の難しい部分については、ちと弱いけれど、楽しいオモシロイ分野についてはサイコーの雑誌なのだ。山崎君もそんな図書館が利用できて幸せだ。

司書の方がこれを読んで、アスキーに寝返ったりしなければいいーなと心から祈る編集者

NECの新型パソコンPC-8801MAとFAの発売を記念いたしまして、かわいい斉藤由貴ちゃんのポスターを10名様にプレゼントいたします。

（アスキー広告営業部）

どーもすいません。実を申しますと、今月よりヤマログのプレゼントコーナーってのが、ソフトウエアプレゼントに姿を変えまして、ずっと頭の方のカラーページへと逃げていってしまいました。しかしながら、各方面から、みなさんにさし上げてくださいとあずかったプレゼントを、そのままにしておくこともできず、このような形でプレゼントとあいなったわけでございます。

由貴ちゃんのポスターをご希望の方は、「由貴ちゃんポスター係」まで、ご応募くださいね。そうだ、この次からは広告営業の人にも何か面白いことを書いてもらっちゃおーかな。で、おもしろかったら、おポインツあげちゃう。あ、こりゃあいいや。

ヤマログ営業部長

初めて出します。題は「うかれるカニ」と「感傷にひたるカタツムリ」です。このふたつの作品はMS-WINDOWとマウスを使って描いたんだよ。プリンタが熱転写のため絵にしましまや切れ目があるのは、ちと悲しい。ログインの力でなんとかなりませんかね。ちなみに、製作日は9月22日、製作時間は10分でした。

（横浜市　塚田光洋）

久々の復帰、松本は嬉しい。そしていきなり季節外れのCGグッと来る。正月だからって門松送る人は、ダメよ。安っぽくなるもん。塚田光洋君の良い所は、季節感とかをまったく無視して描きたい物を描く。これですよ大切なのは、だから顔の表情すごくいいしね。トーンも決まっていてきれいだし。合格！　次は田村幸三君ね。お主知っているな。私の性感帯じゃなくて勘所を。カエル大好き娘としてはブリバリに幸せ。「ゲコ」と言ってうつむいたって感じするし、謙虚な前足は顔だけでなく全体の良い表情につながってるわ。合格！　そして常連の澤村君ね。君はうまい。表情だっていろんなの描けてるし。だからといってスカさずターボ全開でどんどん描いていってね。

では、皆様の挿しCGを「挿し絵レデーあっぱら松本係」まで送ってねん。

挿し絵レデーあっぱら松本

おたよりなどのあて先は、447ページの応募方法ってところにありますのでヨロシク。



おもしろいおたよりコーナー

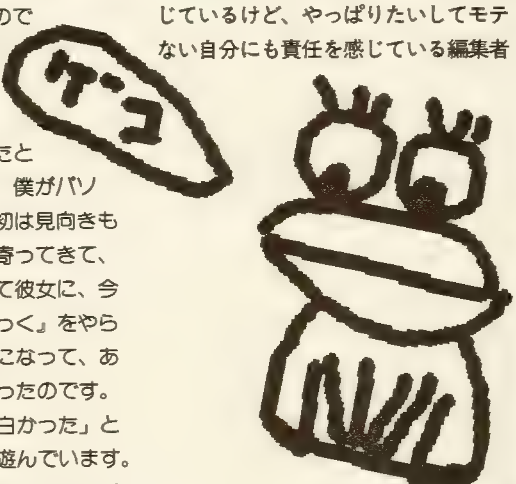
みなさんこんにちは。さて、10月号の記事で、女はなぜパソコンが嫌いか対談というのがありましたが、あれは本当に良かったです。確かに女性というのは、コンピュータと聞いて拒否反応というのが一般的なようです。しかしそれは食べ物と同様、食べず嫌いというものなのです。この前、こんな事がありました。

夏休みも終わりの頃、僕の彼女が家に遊びに来たときの事。する事がなくて、僕がパソコンをやり始めると、最初は見向きもしなかったパソコンに近寄ってきて、質問し始めました。そして彼女に、今ではなつかしい『らぷてっく』をやらせてあげたところ、夢中になって、あっという間に3時間もたったのです。終わった後、彼女は「面白かった」といい、今でもいっしょに遊んでいます。だから、他の女性も是非やってみてください。　（静岡県　仁藤誉之）

とってもいいガールフレンドですね。ともすればパソコンユーザーは暗いと決めつけられそーになりますが、ログインの読者は、そんなことないと信じてます。誉之君のよーに、明かるく思慮深い人がパソコンを使っていると、その人に思いをよせる女性は、おのずと彼が興味を持つパソコンにも関心を示すハズです。

ログインの読者みんなが、女性にモテるよーになれば、世の女性も、もっとパソコンに興味を持つよーになると思います。

そーなれば、ログインが倍売れると信じているけど、やっぱりたいしてモテない自分にも責任を感じている編集者

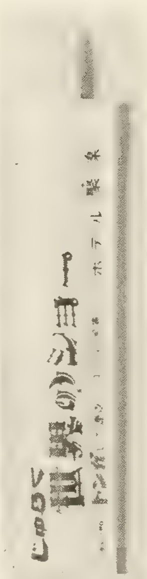


by KOUZOU TAMURA

聚楽よーん、のコマーシャルでお馴染み、伊東の聚楽からいただいてきた、マリリン・モンローの絵もかわいいグラスコースターと、すばらしい割り箸を1組セットで10名様にプレゼントします！　ドシドシ応募してくださいね。

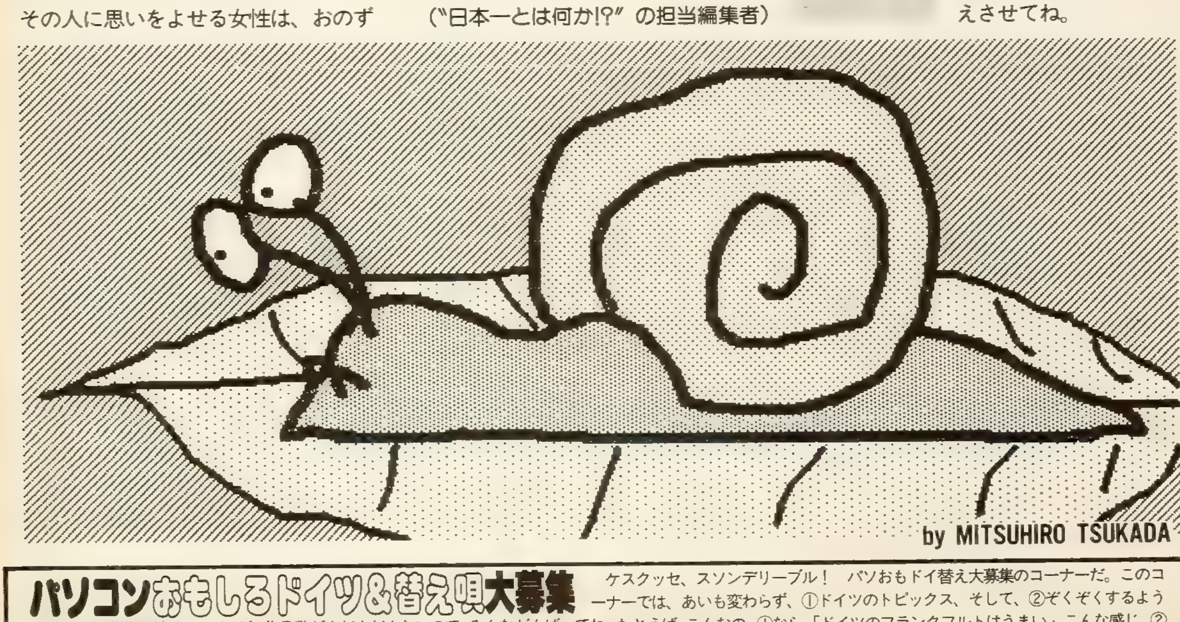
（〝日本一とは何か!?〟の担当編集者）





わあ！　驚いた。誰かと思えば、あんたはログイン編集部の良ちゃん。なんですか、読者のふりしていきなりプレゼントのお知らせとは。

聚楽のコースターと割り箸ですって？　これは私が406号室の冷蔵庫の上のコップ入れからガバッと持ってきたヤツじゃないですか。それにしても、〝What is Izu?〟に続く問題企画のプレゼントにふさわしい品物だなあ。うん。また行こうネ。とゆーわけで、ご希望の方は「聚楽よ～ん係」まで。発表は発送をもってかえさせてね。



by MITSUHIRO TSUKADA

パソコンおもしろドイツ&替え唄大募集

ケスクッセ、スソンデリーブル！　パソおもドイ替え大募集のコーナーだ。このコーナーでは、あいも変わらず、①ドイツのトピックス、そして、②ぞくぞくするような替え唄を募集し続けている、が、作品数がまだまだ少ないので、みんながんばってね。たとえば、こんなの。①なら、「ドイツのフランクフルトはうまい」、こんな感じ。②なら、こうだ。今から、〝ゲッターロボの唄〟を歌いまーす。はい！「おーまきばはミドリィ草の(中略)はミドリィ、よくしゲッターロボだ、ヘイ！」。次じゃ。〝瀬戸わんやの唄〟でーす。節は、瀬戸の花嫁です。せーの！「瀬戸わんや」。次ね次。〝カッパのカータンの唄〟でーす。はい、「雨々降れ降れ、カータンがあ」。まだまだ出てくるのだ。

おぱずるコーナー

なぜだ、なぜ間違いさがししかやらないんだ！

題名を〝パズルするのだ〟という安直なものから、〝おぱずるコーナー〟と現代のニーズにマッチしたものに変えました。でも内容は、伝統を守った間違いさがしなのであります。

今回は、写真シリーズの第2弾。噂のハワイボーイ、デヘへのごめんなさい男、二重人格のおトイレ野郎、ボケ、マヌケ、女たらしと、数々の愛称で親しまれている、ログインのニューアイドル、川村篤が京都へ取材に出かけた。



左の写真は、そのとき円山公園で撮ったものだ。この中に、ひとつだけとーんでもない、しかし、ありがちな間違いがある。さて何でしょう。

わかった方は、どこがどー違うとはがきに書いて、送ってください。1ヵ所だけですからね、答えはひとつだけ書いてくださいね。いーっぱい書いて、このうちのどれか、っていうのはダメです。

正解者の中から抽選で5名様に、図書券3,000円分を。そして、その中からさらに抽選で3名様には、なんとT&E SOFTの創立5周年記念テレホンカードをさし上げます。

締め切りは、1月7日消印有効。当選者発表は、4月号のこのコーナーで行ないます。

11月号の答え合わせ

問題

アルト・マリアンヌ。NTT弐拾馬力が、600キロ足らずのライトボヂーを引っ張るとき、ネックブレイカーと呼ばれる歌劇なまでの加速を叩き出す。それでいて、芦はカモノハシのように支那やかなのだ。朝霧のなかに、その流れるような箱型のフォルムをお尻の毛もなく皿毛出したマリアンヌは、デキシーだ。オレはマリアンヌに朝のご挨拶をする。
「おはようございます。元気ですか。僕はお元気です」
イグニッション・キーをひねる。マリアンヌは一発で目覚め、オレに挨拶を帰してきた。
「ゲロゲーロっていってんだよー！」
ラジオのスイッチが入ったままだった。寄席中継のリーガル秀才天才の声がいきなり飛び出して、オレを驚かした。いたずらなマリアンヌ。ジョーキの板前も上がったようだ。
オレのマリアンヌへの重い鋳れに、ガールフレンドもちょっぴり餅をついている。ペッタン、ペッタン。
「クルマの擬人化なんて、マラカスよ。私はEOAのゲームで遊んでいたほうがましよ」
コンピューターエレベーターの彼女には、オレの言葉はひろりんそのものだろう。間合い以下。オレ戸マリアンヌ抱け野ファンタジック名ロマン名のさ。さあ、セイフティードライブと以降。

正解

アルト・マリアンヌ。NET20馬力が、600キロ足らずのライトボディを引っ張るとき、ネックブレイカーと呼ばれる過激なまでの加速を叩き出す。それでいて、足はカモシカのようにしなやかなのだ。朝霧のなかに、その流れるような箱型のフォルムをおしげもなくさらけ出したマリアンヌは、セクシーだ。オレはマリアンヌに朝のご挨拶をする。
おはようございます。元気ですか。僕は元気です」
イグニッション・キーをひねる。マリアンヌは一発で目覚め、オレに挨拶を帰してきた。
「ゲロゲーロっていってんだよー！」
ラジオのスイッチが入ったままだった。寄席中継の青空球児好児の声がいきなり飛び出して、オレを驚かせた。いたずらなマリアンヌ。ジョークの腕前も上がったようだ。

オレのマリアンヌへの思い入れに、ガールフレンドもちょっぴり餅をついている。ペッタン、ペッタン。
「クルマの擬人化なんて、まやかしよ。私はEAのゲームで遊んでいたほうがましよ」
コンピューターオペレーターの彼女には、オレの言葉は非論理そのものだろう。まあいいか。オレとマリアンヌだけのファンタスティックロマンなのさ。さあ、安全運転といこう。

文章の校正がいかに難しいか、みなさんに体験していただけたと思う。ではさっそく、解説しよう。

単純な誤字やワープロの変換ミスはすぐに気が付くだろう。自動車用語の間違いなどは、その方面の知識がないと直せない。広い知識が必要なのだ。「ゲロゲーロ」は青空球児・好児の十八番だってことは、常識中の常識。古いログインの読者なら、EOAはEA（エレクトロニック・アーツ）の間違いであることを、よーく知ってるはずだ。昔ログインでは、ずーっと〝EOA〟と書いていたのだ。わっはっはっ。

よく耳にするが「ファンタジック」なんて言葉はない。また、これもよく耳にするが、「セイフティードライブ」も間違い。「セイフドライブ」が正しいが、日本語にした方が無難なのだ。

賞品の当選者は2月号で発表します。

〝三菱スタリオンの唄〟を歌います。節は、君といつまでも、です。はあい、「スタリオ〜ン」。どんどん行こう。〝キカイダーの唄〟じゃ。いきます、「丘を越え行こうよ（中略）歌おうほがらかに（中略）アヒルさん、ガーガー（中略）ヤギさんも、メ〜、ララ（中略）今日はキカイダー」。まだあるのよ、〝靴の中敷きオドイーターの唄〟です。牧伸二の唄（？）の節でどーぞ、「あ〜あやんなっちゃった、あ〜ああオドイーター」。どーだーまいったかあ、おもしろいコーナーだろう。唄は心の友だ。替え唄はお口の恋人だ。カルピスは初恋の味だ。銀座カンカン娘の中にもカルピス飲んでカンカン娘というくだりがある。俺は何を書いているんだ。あー太陽が黄色い。まあそんなこんななんだが、おはがき採用者には500ガバスを進呈するというところで、おたより待つぜ。

いたりあん とめいと NAMCO

うれしき逆質問電話

シーモンキーと別れてから3年たった今、僕に新しい友だちができました。それはハエトリグサです。あのゲジゲジなスタイルもプリチーですが、アリやクモをつかまえてきて葉にのせると0.5秒で口を閉じるのが愛くるしくてたまりません。ちょっとぐらいエサをぬいても自立してくださるし、葉が完全に閉じきらないで消化されているプロセスが見えるのもいいです(葉に溶け込んでいるんですよ)。すべて口を閉じると「おお、もう満腹したか。ふふ、ういやつ」となでてしまいます。でも、この前から口がひとつ病気なので心配です。ぜひお試しください。　　(愛知県　酒井雄一郎)

あれは口ではなくてはっぱだという気もするが、心配なことにはかわりない。さっそく逆質電話してみよう。

トゥルルルル、ガチャ。

どーもすいません、ヤマログです。

「えーっ!!　こまっちゃったなぁ、あがっちゃうなぁ、酒井です」

ハエトリグサのほうはどうですか？

「かわいいですよ、すごく」

名前なんかあるの？

「べつにつけてないですね。むかし飼ってたシーモンキーはシーちゃんて呼んでましたけど。シーモンキーだから」

病気になったはっぱはどうなった？

「枯れちゃったんですよ。500円で買った時からこいつだけ元気がなかったんですよね。ほかのハッパはエサをいれると0.5秒で閉じるのに、なかなか閉じないんです。だからアリをいれてやって無理やり手で閉じたら枯れちゃったんです」

ところで、このはがきに小さく「ヤマログとオールザットウルトラ科学が好きです」って書いてあるけど、嫌いなページとか読まないページはないの。

「海外ガベージコレクションは読みません。品物とか紹介されてても実際には手にはいりませんからね。欲しいものもあるんだけど」

そうですか。じゃあガベコレの担当者にかわりますから、なんでもいってやってください」

こんにちは、担当者の大金盥です。つまんないですか？

「つまんないっていうより、紹介されてても手にはいらないものが多いから、あんまり興味がわかないです。プレゼントとかしてくれるといいな、なんて」

やっぱりモノかあ。

「でもデイブさんのコラムは好きですよ」

あ、ホント？　あのページは誰も読んでないんじゃないかって心配だったんだよねえ。デイブのページではプレゼントもしてるしね。オーストラリアで一番売れたっていう屋外トイレの写真集。よかったでしょ、アレ」

「そういえばこのあいだ、うちの学校で工事してて、移動トイレがあったんですけど、臭いんですよ、すごく」

汚ないんだよなー。じゃあ、バカにかわりますから。

ドモ、バカです。いってやりましたか、ガベコレなんか死んじゃえバカッて、いってやりました？

「いえ、そんな」

気をつかわなくてもいいんですよ。ところで酒井さんはおいくつですか？

「18歳です。高校3年の受験生です。といってもゲームはやってますけどね。1日1時間まで。高橋名人の世界です」

そーですか、カラダに気をつけて、ガンバッテくださいね。じゃーね。

「あ、お願いは？」

なーに、お願いって？

「逆質問電話って、ひとつだけ願いをかなえてくれるんじゃありませんでしたっけ。僕、鹿野先生とデイブさんのファンだから、サインほしいんです。でもひとりじめはよくないから、ヤマログの表紙かなにかにできませんか？」

そんな企画もありましたね。ここ3ヵ月くらいスッカリ忘れてた。じゃあどうにかしますよ。お楽しみに。忘れたらゴメンね。ガチャリン。

今月はもう1人いってみましょう。

はじめて買いました。世間をなめたようなふざけた態度が気にいったので、来月も買おうと思います。だけどパソコン雑誌ってどうしてこう広告が多いんでしょうね。あたま痛くなっちゃいます。

(神奈川県　中本慶子)

トゥルルルル、ガチャ。

もしもし、ログイン逆質問電話です。

「はい、中本です、はじめまして」

はじめてログインを買っていただいたそうですけど、どうして買おうと思



「フラストレーション君」
by YASUYUKI SAWAMURA

ったんですか？
「ファミコンは前から持ってて、ファミコン通信とか読んでたんですけど、今度パソコン買おうかなーと思って本屋さんでパソコン雑誌を立ち読みしたんです。、で、迷ったんですけど、ファミコン通信で名前見たことあったし、ベーしっ君も好きだから買いました」
後悔しませんでした？
「むずかしくてよくわからないところが多かったですけど、文章とかふざけてて好きですよ。ダヨ～ンとかホエホエとか」
広告の多いのはいやですか？
「いやっていうか、最初のほうはページをめくってもめくっても広告でしょ。いろんなゲームがあるのがわかっていいんですけど、驚きました。実は最初の30ページくらいしか本文なくて、このまま広告で終わっちゃうんじゃないかと思ったりして」
じゃあ、今はいやじゃないんだ。
「うーん、もうちょっときれいな写真とか絵があるといいんですけどね。へんなイヤラシイ本とかの広告みたいなのがけっこうありますよねえ？　あと重いのは困ります。寝っころがって読むと疲れちゃいますから」
腕に力がついていいでしょ。ところで中本さんは学生さんでしたっけ？
「はい、デザインの専門学校に行ってます。キューハチ(PC-9801)を使った授業なんかもありますよ」
じゃあログインのデザインについての意見を聞かせてください。
「えー!?　私なんか素人ですよ。でもほかのパソコン雑誌よりはきれいですよね。普通の雑誌なんかとくらべると情報とかすごく多くて、きれいにするの大変そうなのに」
それはジレンマなんですよ。
「ぎっちりつまってますもんね。すきまがほとんどないでしょ。それでゲームの写真もバックが黒っぽいのが多いから、たまに普通の写真があるとホッとするんですよね。あ、ひとつ質問があるんですけど、ああいうゲーム写真は専用の特別な機械かなんかで撮ってるんですか？」
いちおう東芝くん、日立くん、シャープくんと呼ばれているマシンがありますけど、カメラマンが撮ったほうがきれいですね。じゃあ最後に、さっき思い出したんですけど、ヤマログにお願いがあったらどーぞ。
「なんでもいいんですか？　私、犬とか猫がすごく好きなので、いつでもいいですから動物特集してください。写真いっぱいつかって、かわいいかんじでお願いしまーす」
ハイハイわかりました。ログインにはアニマルなヤカラがいっぱいいますからね。どーもでした。　**伊藤ガビン**

ヤマログ 大百科事典 第9回

いくら平易な言葉遣いのログインでも、意味のわからんパソコン専門用語があったりする。そんなときこそ、この事典が役に立つのだ。

インタープリタ　[interpreter]
もともとの意味は通訳する人の意。コンピュータというものは、元来、そんなにかしこいもんじゃないから、人間の書くフログラムを、そのまま実行することはできない。そこで、キミの書いたプログラムを、コンピュータにわかる数字の塊に変換するプログラムが必要になる　この変換する方法には2通りあって、そのうちのひとつがインタープリタなのだ。
インタープリタの変換手段は、通訳でいえば同時通訳のよーなもので、1コマンドごとに変換しては実行する方法だ。インタープリタの代表であるBASICでは、例えばIF A=0 THEN GOTO 10とゆープログラムの場合、IFで、ああこれは条件判断文だなと理解し、Aが0かどーか調べて、0だったら、行番号の10へ行くとゆーぐあいに実行していく。
インタープリタ方式のメリットは、まず、プログラムを作ったら、すぐに実行できることがあげられる。BASICの種類のなかには、1行打ち込んだとたんに、エラーかどーかを教えてくれるものさえある。このためエラーがあったら、その場で直して、そく実行できるわけだ。デメリットとしては、1行ごとに変換してるもんだから、ループのよーな、同じ行を何度もくり返して実行する場合、同じ変換を何度もするムダがあり、実行スピードが遅くなることが挙げられる
ちなみに、もうひとつの変換方法はコンパイラとゆーもので、これからはコンパイラのほーが流行るといわれている。しかし、BASICがコンパイラと同じくらい速くなってくれるほーが、いいと思うのだが。➡コンピュータ➡プログラム➡コマンド➡ベーシック➡エラー➡コンパイラ

インタラクティブ　[interactive]
最近、ゲームの広告などでも、この言葉がよく使われるよーになった。インタラクティブとゆーのは、対話型などと訳されるが、よーするにユーザーが使い方や遊び方を間違ったり迷ったりしないよーに、ちゃんと説明や方法がわかりやすく示されるソフトを、インタラクティブなソフトという。
本当にインタラクティブなゲームとは、いちいちマニュアルなんか読まなくても、すぐに、その目的や操作方法がわかるゲームである　しかし、もっとインタラクティブにしなきゃならないのは、パソコンのハードのほーだ。だって、ビットスイッチなんかわかんねーよ。➡ゲーム➡ソフト➡マニュアル➡パソコン➡ハード

う

ウインドー　[window]
パソコンの画面のなかに設けられた、文字どおり窓のよーなもの。ゲームでマップがスクロールするタイプのものがよくあるが、大きなマップの一部を見るという意味で、これもウインドーの一種だ。また。ドラゴンクエストのよーに、必要なメニューが複数見られるよーなものを、特にマルチウインドーという。もとはビジネスソフトで使われていた表示方法だが、便利だからゲームでも使っている。➡パソコン➡ゲーム➡スクロール➡ビジネスソフト

ヤマログへの投稿、応募のあて先は、447ページの応募方法という所を見てやってください。

高橋ピョン太の奥様パソコン相談室

主人はUNIXでプログラマーをしています。夜はなかなか寝ないし、朝はまったく起きないし。他のプログラマーの人も、そうなのですか？なんとか早起きさせる方法はないものでしょうか。朝、遅刻ギリギリで出て行きます。　　　（東京都　KAKO）

ボンソワール、奥さん。私、アルゴリズム・クリエイター高橋ピョン太です。今月から始まりました、高橋ピョン太の奥様パソコン相談室。私がパソコンに関するご相談に、何でもお答えします。もちろん、奥様だけでなく、未婚の貴女も、また、殿方からのご相談もＯＫ。お役にたてれば幸いに存じます。

さて、東京のKAKOさん。私も以前は朝寝て夜起きるプログラマー的生活を送っていたことがありました。なんでプログラマーは、夜型の生活を送るんでしょうね。たまに、本当に忙しくて徹夜になることがあります。それで、朝帰って夕方起きて仕事に出てくると、疲れと、変な時間に寝たために頭がボンヤリしてしまう。しかも、夜は昼間ほど頭がサエてないから、昼間は３分でできる仕事も、夜は１時間もかかったりして、不必要に長い時間を働くことになって、また徹夜する。このくり返しのようです。

私は、アルゴリズム・クリエイターとなってからは、ちゃんと朝型の生活を送っています。KAKOさんのご主人も、なんだかんだ言っても、朝型で頑張っているじゃありませんか。プログラマーとしては大変に立派です。むしろ、ほめてあげるべきだと思いますよ。本当に。

それから、これからプログラマーになろうという若いみなさんに申し上げます。徹夜をするのは頭の悪い雑誌編集者だけで十分。朝型の生活を送りましょう。

子供を幼稚園に送り出したあと、家事のあい間をぬってアセンブラでプログラムを組んでいますが、プログラム実行後にマシン語モニタに戻る方法がわかりません。どうしたらよろしいのでしょうか。
（PC-8801ユーザーの主婦）

お困りのようですね、奥さん。でも、答えはとっても単純なことなんですよ。マシン語プログラムのおわりに、次のようなコマンドを加えてください。

RST 38H

これは、PC-8801シリーズのハードウエアの中にオマケでついてくる、プログラミングに便利なマシン語サブルーチンを使うときのコマンドなのです。RSTは、「サブルーチンを使います」というコマンド。スペースをひとつあけて、38Hというのは、「マシン語モニタに戻る」仕事をするサブルーチンの名前です。

ところで、アセンブラとはプログラミング言語の一種です。コンピュータの心臓部である中央処理装置〝CPU〟は、マシン語という機械の言葉しか理解できません。しかし、マシン語は人間の言葉とはまったく違うため、直接マシン語でプログラムを組むことは、大変に難しいことなのです。そこで、人間の言葉に近いBASICなどの言語が作られたわけですが、プログラムとマシン語の間にいちいち通訳が入るために、仕事のスピードが落ちてしまいます。

その点、アセンブラはマシン語に非常に近く、作ったプログラムをマシン語に直してから実行するため、仕事がたいへんに速いのです。

ためになりますね。この相談室では、みなさんの悩みにお答えするばかりでなく、楽しく読んでいるだけで、最もクールでプロフェッショナルな言語アセンブラをお教えしたいと思います。「あたくし、アセンブラを少々……」なんて、シブイじゃありませんか。

みなさんのパソコンに関するご相談、お待ちしています。ピョン太が、奥さんを個人教授してさしあげます。

おゲームし建立て四年

またまたコーナータイトルが変わってしまった。〝〜し万年〟、〝〜しま千年〟、〝〜して億年〟、〝〜して四年〟と、パソコン業界の動向を見すえたタイトルを、たゆまず追い続けて約１年。旧ヤマログから続く唯一のコーナーとして、読者に一条の光を求めよーと思ったこともあったっけ。

このコーナーを最初に作ったときは、読者のみんながパソコンをゲームのためだけに使っているのはモッタイない、ゲームを作る楽しみをわかってほしい、と考えていたわけだが、特集記事などによる、誰にでも簡単にゲームが作れてしまうツールソフトの出現により、存続の危機にさらされているわけである。

そこで、おゲーム担当者は考えた。もう意地張るのやーめた、ツクールでもなんでも使っていいから、ゲーム作って送ってちょ、と。そーなのだ。前に決めたタイトルもやんぴにして、諸君の思うがままのゲームを作ってもらい、それをみんなでイジクって遊ぶのだ。

全日本ハンパソフトコンテスト



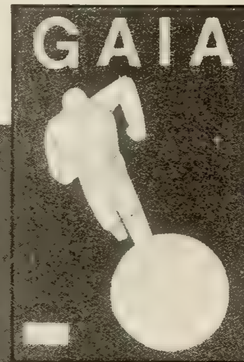
↑中[illegible]氏がパッケージに描かれた『神風』。オメガシステム、MSX用テープ版。3,000円。

大好評の全日本ハンパソフトコンテスト。ヒットしないまま消えていった幻の傑作を発掘しようじゃないのという趣旨の（あら、そーだったの）コーナーだ。これまでの経過では、PC-6001系ソフトがダントツの強さを見せているが、MSXも負けてはいない

今月は、ハンパソフト人気ランキングはお休みして、度肝をぬく超ハンパソフト情報をお届けしよう。'86年11月号のこのコーナーで、北九州市の亀井幸治くんが送ってくれたハンパTOP5のなかに、幻のゲーム『神風』(MSX版）というものがあった。そこで、詳しい情報がほしいと書いたところ、来た来た。愛媛県の森康くん他、多数のハンパソフターから情報が集まったのだ。左の絵は、森くんがはがきに描いてきてくれたもの。ありがとー！

ここで調子にのって、もうひとつの幻のソフトの情報を募集したい。『**ガイア**』だ。これもMSX版。うーん、プレイしたい！

こんな幻のソフトやローカルソフトにも、傑作はあるはず。ハンパ情報を待ってます。



[illegible]

星座再構築大作戦



なんと一つの星のならび方に3つのグラフィックを重ねあわせた意欲作。池尻豊くんの作品なのだ。

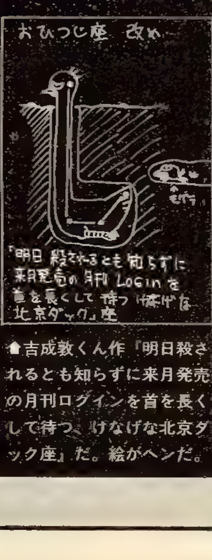
優勝〔三段変化座〕

科学雑誌やなにかで地球やそのほかの星の写真を見ているとやっぱり「星はいいなあ」とタメ息がでてしまう。実のところ車雑誌を見ると「車はいいなあ」と思うし、エッチな雑誌を見ると「エッチにかぎる」と思うのだが、星はいい！　ロマンチックだぜ。しかし、ひとつだけ気にくわないのが、ヘンな絵の星座。なにがみずがめ座だい、そんな形に見えないやいってわけで、ヤマログでは美しい新星座を募集しているわけである。

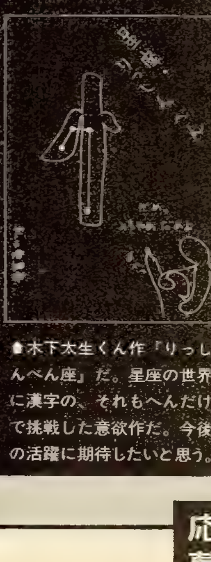
今月のお題



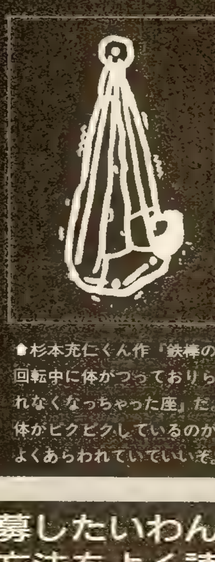
〔はと座〕



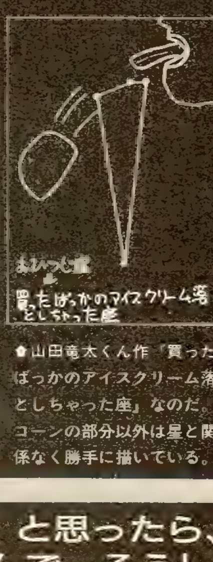
↑吉成敦くん作『明日殺されるとも知らずに来月発売の月刊ログインを首を長くして待つ、けなげな北京ダック座』だ。絵がヘンだ。



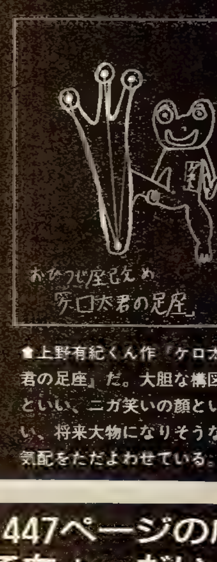
↑木下太生くん作『りっしんべん座』だ。星座の世界に漢字の、それもへんだけで挑戦した意欲作だ。今後の活躍に期待したいと思う。



↑杉本充仁くん作『鉄棒の回転中に体がつっておりられなくなっちゃった座』だ。体がピクピクしているのがよくあらわれていていいぞ。



↑山田竜太くん作『買ったばっかのアイスクリーム落としちゃった座』なのだ。コーンの部分以外は星と関係なく勝手に描いている。



↑上野有紀くん作『ケロ太君の足座』だ。大胆な構図といい、ニガ笑いの顔といい、将来大物になりそうな気配をただよわせている。

応募したいわん、と思ったら、447ページの応募方法をよく読んで、そうしてちょーだい。

1988年

福田有宵先生の大予言スペシャル



もうすっかりおなじみの、何でも当てちゃう占いの福田先生との出会いから、先生ご自身のこと、易のこと、正しい占いの見方、1988年のパソコン界予想と、読みごたえのあるスペシャル企画。福田先生ファン必読のページ！

1986年8月、ログインは、超自然ショックを受けた！

福田先生とのお付き合いは、ログイン1986年10月号の"プログラムオリンピック"からということになる。ログインでは毎年、プログラムオリンピックといって、全国のソフトハウスと、年末にかけて発表される最新ソフト情報を一挙に紹介する企画を行なっている。そして毎年、そろそろ10月号の編集にとりかかろうという時期になると、今年はどんなスタイルでプログラムオリンピックを行なおうかで頭を悩ませることになるだ。

あれはたしか、'86年の8月頃。今年のプログラムオリンピックをどうするかを話し合う編集会議が、くり返し行なわれ、いいかげんにイヤになったスタッフは、思いつく限りのアホ、駄洒落、スカタンを並べたてていた。夜はふける、頭は痛くなる、おなかがへる、そんなある瞬間、いわゆる天使が横ぎるってやつで、みんなシンと静まりかえったのだ。その間げきに、タイミングをはずしたヤマログ職員、河野マタローの、一連のクダラナイ思いつきのひとつである「人相うらない」という言葉が会議室に響いたのだった。

帰りたい一心のみんなは、そのアイデアに一瞬にして合意。どこかの占いの先生に、プログラムオリンピックに参加していただくソフトハウスの代表者の人相を見てもらうことにした。そして、日本占術協会に電話をした河野は、福田有宵先生を紹介してもらったのだ。ずいぶん前置きが長くなったが、これが福田先生とログインとの出会いのストーリーなのである。

初めは冗談のつもりだった。軽い気持ちで18人の顔写真を持って福田先生宅へ出掛けた河野は、顔面蒼白、ほっぺをヒクヒクさせながら帰ってきた。

「なんで、会ったことも聞いたこともない人のことを、写真だけ見てズバズバ言い当てるんだ！」

河野は福田先生のパワーに、すっかりド肝をぬかれてしまったのだ。誌面では、スペースの関係で小さな扱いとなってしまったが、先生は、ひとりひとり、じっくり時間をかけてていねいに占ってくれた。また、誌面には載せることもできない、ヤバイ話もいろいろ飛び出していたのだ。もう時効だから、いくつか書いてしまおう。ある会社の社長さんの顔を見た先生は、「この方は、裁判ざたにまき込まれる危険性がありますから、気をつけてくださいネ」とおっしゃった。河野はピンときた。たしかこの人は、ついこの前にそんなことがあったはず……。そう、その人の写真は、実は去年撮ったものだったのだ。こりゃあショックだった。

また、記事中で、たとえば「ミーティングを大切に」とか書かれていたら、「この人は他人の意見に耳をかさない」という意味。でも、そう言っちゃあ身もフタもない。占いはよりよい未来のためのアドバイスなので、先生の主義として、このような書き方を勧めてくれるのだ。でも、逆読みすることで、けっこう本当のことはわかる。ちょっと意地悪だが、福田先生の占いを深く読もうとしたら、逆読みすることだ。

そうそう、18名すべての人相をみてもらったあとに、先生はポツリとこんなことをおっしゃった。

「なにかみなさん、地下に潜るとか、トンネルに入るようなことを考えていらっしゃいますねぇ……」

もちろん、これはダンジョンタイプのゲームのこと。なんでこんなことまで、わかっちゃうのかしら

その他の、先生とのビックリ体験を並べてみよう。まず、『ウルティマ』の作者、ロード・ブリティッシュ氏が来日したときに会って、まずひとこと。

「この方は、なんですか、世界がこう――（ここは秘密）――なってしまうような物語を考えていらっしゃるようですネ」

なんと、この（ここは秘密）部分は、今アメリカで発売になったばかりの「ウルティマV」の結末で、ブリちゃんはお兄さんにも話していない秘中の秘だったのだ。また、2人の人相と手相をみて、最近入社した2人の若者は、片方が太めのオタクタイプ、片方が十代の元気なマイコン少年であることを言い当て、2人の話し方や仕事のやり方まで、ズバリと当ててしまった。

また、ヤマログで、1987年はどうなるかを占ってもらったときの話をしよう。コンピュータのことも、ファミコンのこともまったく知らなかった先生に、シャープとNECの噂の新製品について占ってもらったら、「シャープはタテ型のようなものが見えます。NECは、ヨコ型でちょっと大きめの箱です」という答えを出してくれた。さらに、「性能はNECの方が、ちょっと上ですが、シャープの方が多く売れます」と占った。さて、当たっていたでしょうか？

「運命は変えられる。この易の考え方が私は好きです」

福田先生の占いは、なんでこんなに当たるのか。その秘密を聞いてみた。

「私が使うのは、主に易です。易は正しくは"周易"と言って、今から3,500年前に、中国の周の国で確立された学問なんですね。正式には、筮竹（ぜいちく）と算木と易の本を使って行ないます。50本の筮竹と算木から"卦"(か)をたて、その卦の意味を本で見て、占いの目的にそった解釈をつけ加えます」

"卦"は、一般には「け」と読まれているが、易学では「か」と読むそうだ。また先生は、普段は筮竹と算木のかわりに、それらを簡略化した八面サイコロと紙とエンピツを使われている。精神を集中して、エイヤッとサイコロをふり、出た目から卦をたて、ノートにサッサッと書きうつす。これだけの作業で、毎月みなさんから寄せられるご相談にお答えしているわけ。言ってみれば、易は偶然性の占い。道具さえあれば、誰にでも易占はできると先生も言っているが、それが当たるかどうかは別問題。そのためには、修行につぐ修行がなければならないのだ。

それにしても、パソコンが壊れたとか、好きな子に声がかけられないとか、何でもかんでも無節操なほどに占えてしまう易とは、たいしたものだ。

「星占いや四柱推命などの生年月日から占う方法は"固定的占法"といって、人の運命は決まっているものという考え方から成り立っています。それに対して易は、"変通性"といって、"運命は変化する"という考えのうえに成り立っています。私は易のそういうところが好きなんですね。ですから、易は星占いのように資料はあまり必要とせず、偶然性とカンによって、あらゆるものが占えるわけです」

易についての詳しい話は、いつか機会があったらゆっくりお話ししよう。ところで、先生は易のほかに、人相や手相、また、除霊、心霊写真の鑑定なども行なっている。ただの占いの先生ではなく、霊的パワーの持ち主でもいらっしゃるようだ。

「昭和40年頃ですか、その時私はある技術系の会社

の営業をやってたんですが、子供の頃から人生に対して興味があったので、この道に入門しようと決意したんです。私の先生は大熊茅楊先生という女の方です。私は先生から、易と手相と人相と気学を教わりました。それと同時に、私は修験道教にも入門したんですよ。修験道とは、自ら修行して人のためにつくすという考えを持つ宗教なんです」

こういう修行を重ねると、肉眼で霊が見えるようになるのだそうだ。

「よく心霊写真なんかで、木や岩に顔が見えるでしょ。あれと同じように、人の顔の中に、顔が見えるんですよ。これを人相学では〝画相〟(がそう)と言いましてね、その顔の中の顔を見ることで、その人の運命がわかるんです」

なんだか気味の悪いような話だが、占いと心霊の世界は、やっぱりつながっているようだ。易で何でも占ってしまう福田先生。このような修行と豊富な人生経験があってこそ、スーパーな能力が発揮できるようになったわけだ。

世の中には、占いや霊の存在をまったく信じない人がいる。占い師をサギ呼ばわりするような、ひどい人もいるが、先生はどうお考えなのだろうか。

「どの分野でも、信じる人、信じない人がいます。人の世は、様々な人の成り立ち。同じ考えの人ばかりでは、かえって困ったことになってしまいますから、それはそれでいいんじゃないですか」

また、占いに頼りすぎたり、気にしすぎる人も、世の中には少なくない。先生によると、「運命は変えることができる」とのこと。何号か前の占いのページで、大学に合格するかどうかという相談を受けたことがあった。あいにく誌面スペースの関係で掲載はできなかったが、それは北海道の北大を目指す浪人クンからのものだった(ハーイ、読んでるかーい)。

彼はどうしても北海道大学に受かりたい。今年に入ってから家族や親類の健康がすぐれないし、どーしよう、という内容の相談だった。ハッキリ言って、大学に受かるかどーかなんて、自分の努力しだい。占いに頼るとは軟弱な！　と思ったのだが、「まあまあ、いいでしょう、みてあげましょう」という先生のやさしさに助けてもらった。結果は、OK。希望学部(医学部ですか？)はちょっと難しいが、学部をかえれば合格できるとのこと。勉強法に統一性を持たせ、いい参考書を見つけること。ご家族、ご親類の健康は、山を越えたのでもう大丈夫ということだ。

さて、ここでもし、「北大はムリ」と占いに出てしまったら、じゃあどーするのか。

「そのときは、作戦を変えるんですヨ。なんとかなります。占いなんて、そんなに気にすることはないんですョ」

とまあ、軽い調子。だから、あまり深刻に受けとめないでほしいのであります。

1988年、ソフトハウスは、大手2社の系列下に入る!?

ついつい先生のインタビューが長くなってしまった。では、お待ちかね、1988年のパソコン界を占っていただこう。まずは、パソコン界全般から。

「ほぼ去年のくり返しです。定着安定。株で言うなら〝高値持ち合い〟です。一般消費者サイドには、まったく安定しているように見えますが、しかし、業界内部では、5～6月頃に動きがあります。ソフトハウスが大手2社、あるいは4社の系列に組み込まれていくでしょう。また、合併、業務提携もあり、その中でダメな会社は消えていきます。海外からの刺激も強くなります。アメリカから2社、日本上陸をはたす会社がでてきます。また、2つの海外のゲームが大ヒットするでしょう。

国内のソフトハウスは、海外に目を向けて、いいソフトを仕入れるのがいいでしょう。ソフトの値段が安くなる傾向も出てきそうです。

11～12月頃にも、業界内部で第2の動きが起こりますが、大きい動きは、前半のほうです」

1988年のゲームの流行は、単純なシューティング!?

では次に、気になるゲームソフトの傾向。

「1988年は、〝クラッシャー型〟とでもいいますか、殺し、こわし、ブッチギリ、騒々しい音のゲームが流行します。スピードと破壊。ビルを壊すような、そんなゲームです。ストーリー性は、あまりありません。今のゲームは、ストーリーが複雑なようですね、違いますか？　その反動のように、昔に流行したような、単純なゲームが復活してくるでしょう。

また、音に工夫のあるものが目立ちます。耳でも楽しめる、そんなゲームです。

陣地とりゲームのようなものも人気を集めますが、大ヒットするようなところまではいきません。

ゲームセンターのゲームは、代わりばえしませんね。何か、下の方が動くものに人気がありますが、全体に頭うち。シミュレーション風のもの、音を出すもの、音を使い分けるようなものがいいでしょう。ゲームセンターの場合は、もうすこし複雑なゲームを作っても大丈夫です」

1988年、ゲーム以外では目で楽しむ情報が主流に!?

ゲーム以外の娯楽ソフトは、どうでしょうか。

「まだ、スッキリしたものは出ません。市場自体もあまり期待はしていないようです。'88年は市場調査の年。需要に応じて対処する姿勢が大切ですね。次の飛躍のための模索です。

私には何か、箱がたくさん並んでいるようなものが見えるのですが……。箱……電話回線……、何かそれに関連するもの。あとは、ビデックスとかなんとか、ありましたね(ビデオテックスですか、先生)。ええ、そんなような、情報を目で楽しむものですね。それから、本や雑誌、パンフレットなどと照らし合わせて楽しむようなものを、3年計画で考えている会社があります。また、終盤において、〝予定外の客〟が登場するでしょう」

教育ソフトがヒット!?

どんなゲームを作ったら、今年大ヒットするでしょうか。

「主人公と副主人公との連けいプレイ。上と下のコンビネーション。主は音、光、通信、副は雲、風。それらが追いかけ合って、関連して動くもの。

それから、何か得をするものです。タメになることがある、勉強になる、そんなゲームです。スピードはゆっくり。今のゲームは、自分がゲームのテンポに合わせなければおいていかれますが、反対に自分のペースでプレイできるものがいいでしょう。たとえば、3人乗りの帆船の船長になって、風まかせの航海に出る。他の乗組員と仲よく協力しながら世界をまわり、その土地土地の産業を調べ、交易をする。そんなゲームがいいでしょう。世界は、実際の地球そのままにしておきます。そうすれば地理の勉強にもなる」

先生はすばらしいゲームデザイナーでもいらっしゃったようだ。このアイデアはいい！

1988年の主流ハードはコンパクト中折れマシン!?

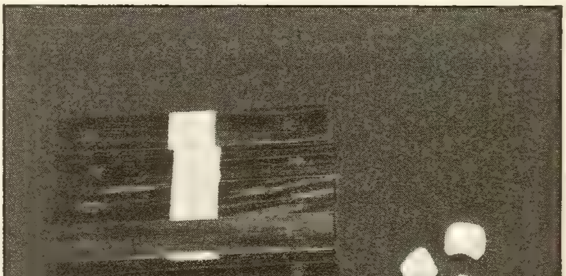
どんなパソコンが現われますか。

「新型は出ませんが、類似型をコンパクトにしたものが出ます。2段組み、半分に折れる、開く、そんなスタイルのものが主流となるでしょう(ラップトップコンピュータだ！)。

それから、合体型のパソコンというアイデアがありますが、下はいいけど上に付くものがダメという難点が出てきます。アイデアはいいのですが、こうすることで、かえってお金がかかってしまって失敗するでしょう。また、タテ型のコンピュータに関心が高まる傾向があるようです」

とゆーことですが、みなさん、いかがお感じになりますか。1988年のパソコン界は、表面は静かでも、内部では大変化がありそうですね。ソフトハウスの系列化というのは、先生によると一部ではすでに始まっているとのこと。業界については、なーんにも知らない先生の占いだが、業界通の人が1988年を予測したとしても同じような答えを出すだろう。それほどスジの通った、納得のいく予測、いや予言なのだ。「自分でも、なんでこんなことがわかっちゃうのか不思議でしょうがないんですョ」と先生はおっしゃる。なんて人だ、まったく。

こんなスーパーな福田先生にも、困った一面がある。なかなかお礼を受け取ってくれないのだ。もちろんログインでは、毎月むりやり鑑定料を送らせてもらっているが、すると今度は、おみやげをくれちゃう。夕ごはんをごちそうしてくれちゃったりもする。ごちそうになっちゃう私たちもズーズーしいけど、そういうお方なのであります。



⬆算木(左)とサイコロ(右)からたてられる64種類の卦は、この宇宙を表わしているという。

福田有宵先生の何でも占います



プロフィール
福田有宵(ふくだゆうしょう)、日本占術協会常任理事。易占、手相、人相、家相、気学、トランプ占いなど占いの幅は広く、また、心霊写真の鑑定なども行なう。著書は〝幸せを呼ぶ姓名判断〟(新星出版社)ほか多数。

あんたの今月の運勢

12月8日〜1月7日

今月は、何をしてお正月を過ごしたいかで、あんたの運勢を決めてほしい。たとえば、ゲームをしたいと思った人は、左はしのところを読む。すると、今月のうんせーと、1988年のうんせーがわかっちまうってわけだ。

お正月の過ごし方 / うんせー	ゲーム	テレビ	旅行	飲み食い
今月のうんせー	年内はマイペースを守れ。変化を求めたり、言いたいことを言ってしまってはダメ。しかし新年に入ったら、夢や希望に手をつけよう。温めていたアイデアを実現するときだ。温古知新の精神は吉。初もうでは2人づれで昼間に行こう。太陽のもとがよい。屋外のゲームは吉。正月はデラックスに行こう異性には2度以上声をかけるアタック精神でぶつかれ。プレゼントは効果あり。仲間とさわいで散財の傾向あり。腰痛、悪酔いに注意。おふだを身につけることが吉。	初めよければ終わりよし。初めにツキがなかったら、しばらく待とう。12月下旬から運の流れが変わるから、流れに乗れ。身近な所に幸運あり。ただし、望みは小さくして吉。正月は2人の女性に悩まされる。欲張った行動より、のんびりテレビを見てすごそう。異性運はグループの集まりが楽しいとき。意中の人は高嶺の花。思いがつのるが声がかけられず、せつない思いをする。金運は細かいお金を大切にして吉。健康面では虫歯に注意。初もうでは元旦の昼に。	12月中は明かるいムードでルンルン気分。女性はきれいに飾りたいとき。メガネ、コンタクトレンズを新調するかもね。大みそかは仲間がいれば出かける。高い所から初日の出を見たい気分になる。正月はわずらわしいことは考えず、サラリと過ごそう。異性運は家庭的な付き合いが吉。家に出入りしている人とのデートのチャンスがある。室内でゲームなんかがよい。金運はさみしい。冬休みはムダ遣いに注意。健康面では腸内異常発酵と風邪に注意。読書は吉。	夜ふかしから生活リズムが乱れそう。マイペースを守ろう。予定には何かとジャマが入る。2回ほど不運日が来る(6の日)。ひとりで悩まず身近な人に相談しよう。大みそかは正月のしたくで忙しい。太めのソバを家でゆでて食べるでしょう。正月には思いがけないことがある。裏ビデオを持っていることが他人にバレる。異性運は低調。デートでは行き違いに注意。金運は子供がよくて大人はダメ。ヘソクリをくいつぶす。12月20日前後、正月に深酒でダウンする。
'88年のうんせー	前半(1〜6月)より後半が好調。秋ごろからツキはじめ、笑いが出る。地道な努力が実を結ぶ年。特に受験生は細かい成績の変化に一喜一憂せず、同じことの繰り返しの努力が肝心。水のレジャーが今年は楽しい。水泳、サーフィン等が吉。異性運は夏、旅行、コンサートにチャンスあり。金運は出費がちの傾向。しかし計画的出費が多く。金は有効に使われる。アルバイト欲が出る。健康運は、一年中平穏。ただし年末は消化器系に注意。グループでの行動はツキを呼ぶ。	公私ともに多忙な1年。特に7月から10月にかけてがピーク。パーティーなど、人と集まる機会が多い。ライバルとのしのぎ合いが表面化。それがプラスになるようにもっていこう。長すぎた春の2人はめでたくゴールインできる。しかし、今年出会う人との関係は思うように進展しない。大切にじっくりといこう。金運は、前半において突然の出費が多い。AV機器を買う。テレビのクイズ番組や懸賞は吉。健康運は、何かと足に疲れが出やすい年。生活のリズムに注意。	何事もひとりより共同でするのがよい。自分の才能が発揮できるグループでリーダーシップをとるのが吉。あまり物事にこだわらず、なりゆきまかせでも何とかなっちゃう1年なのである。異性運は、少々キザでもカッコをつけて吉。遠方の人とは手紙や電話で交際を深めよう。結婚は家風の違いが障害になる。金運は平凡。同じことばかりに金を使いそう。宝くじにチャンスあり。健康運は順調だが、視力の低下と貧血に注意。無理をしての海外旅行はやめておこう。	活気のある1年。前半(1〜6月)は勢いに乗るが、後半は落ち着かない。難問は自然の流れに体をまかせて解決しよう。ヘタな小細工は危険。賭け話には気をつけよう。紳士淑女精神を忘れずに。異性運は本音を打ち明けない限り変化なし。相手も自分のことを思っているのだ。おしゃべりで近づいて、遊園地や映画にさそってみよう。春と秋がチャンス。金運は小吉。出入りは多いがやりくりはつく。ただし、年末はピンチ。健康では口臭、食当たりに気をつけよう。

岩場は自然霊のたまり場。パソコン部はログイン見学会なんか吉!

今月から個人相談コーナーを、ちょいと拡張いたしました。ヨロシク。せっかく拡張したのを無駄話でうめるのは、トンマってもんなので、さっそくまいります。最初は東京都の山下寛貴ちゃんのご相談。

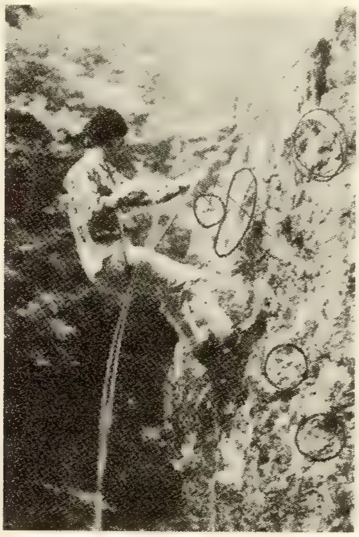
写真(次ページの左上)を見てください。丸のところに手や顔が見えます。これは、大日本図書〝理科1分野・上〟の105ページにのっています。P.S.教科書切り取ったの見つかって親に怒られたよ〜ん。

よく見つけました。エライ! 岩や木などには、〝自然霊〟と呼ばれる動物が多く現われます。目鼻だちが現われていることが心霊写真の条件ですが、丸の所にはすべて出ていますね。自然霊は、地縛霊などとは異なり、同じ角度から撮れば何度でも写真に写るという特徴があります。

さて、この写真の場合ですが、下の方の丸の中に写っているのはサルの霊です。また、上の方には、横向きにイヌがいます。上から2番目の丸には二重になって人の顔が写っていますね。これは、ここで同時に亡くなった方のものでしょう。写真をさかさにすると、登っている人の足にも、顔が写っているのがわかります。細長い丸の中には手のようなものがありますが、これが手なら、どこかに体と頭がなければなりません。もちろん、手だけが写る映像もありますが、この場合は意味がありません。

特に岩場には動物霊が多く集まります。このような場所では〝気〟がよどんでいて、そこにいると、ソワソワした落ち着かない気分になります。そして、つい軽率な行動をとってしまい、事故につながるということが多いのです。

霊は訓練しだいで肉眼でも見えるようになります。しかし、危険が伴うことがあるので、興味のある人は、キチンとした研究を行なうようにしてください。



なんか、〝子供の科学〟みたいにタンタンと説明されると、よけいに怖いですネ。ではお次。埼玉県の上原秀樹ちゃん。

福田先生、私、今回、我が二中のパソコン部の部長に選ばれました。が、しかし、パソコン部は、いつのころからか幽霊部員がはびこっていて、それが半数以上もいるのです。どうしたら私がパソコン部を立ち直らせることができるでしょうか。

人気もあって、将来有望な部ですね。問題は、上級生が活動に参加してくれないこと、予算がないこと、そして顧問の先生がパソコンをよく知らないという点です。解決策は、まず部則を作ること。1台のパソコンを1人が独占することのないよう、グループでテーマを決めて使う工夫をすること。出欠をとるなどして部の活動、部員の参加状況を細かく調査し、そのデータを持って先生に相談にいくこと。文化祭出展などの努力目標をたてること。顧問の先生に、もうすこしパソコンを知ってもらうことなどが考えられます。

部のムードを盛り上げて、幽霊部員を呼び戻す工夫も大切です。そのためには、部の卒業生や、父兄でコンピュータに詳しい人などを呼んで講習会を開くとか、そう、ログインの見学会なんかも吉ですネ（ヤマログ注：見学ご希望の際は、数日前に予約のお電話をください。締め切り前後の忙しい時期は、見学をお断わりする場合もあります。また、具体的に何を知りたいのか、見学の目的をはっきり教えていただけたら、いっそう有意義な見学になりますよん）。

来年には、よい協力者も現われて、順調に活動できるようになります。

ハイ、がんばってネ。ではお次。東京都の今村宗甲ちゃんのハードな相談。

マジポンでこまってます。自分は昭和62年8月22日に『ウルティマIV』と『三國志』をいっぺんに買ったのですが、どういうわけか2つとも動きません。両方メーカーに送ってみたのですが、ウルティマは「こわれていません」、三國志は「新しいのを送る」だったんです。が、やっぱり両方動かず、電話したらディスクがヨゴれているといわれて2種類クリーニングディスクを使ったんだけどもだめでした。ポニーと光栄の相性が悪いんでしょうか。機種はPC-8801MRです。どうか占ってください。

どうやら、機械とソフトが合ってないようですね。違う機械で試してみてください。

何かが回転するところの、回転数が狂う。機械の置き方が水平でない。電気が2つに分かれるところが、どうやら原因のようです（ヤマログ注：パソコンの内部では、電源は5ボルトと12ボルトに分けられ、12ボルトの方が、ディスクのモーターを回転させている）。あとは、パイプの中を液体が流れるような部分はありませんか。その辺に



問題があるようなので、機械を買った店で調べてもらってください。

「パイプの中を液体」っていうのは、何でしょうね。わかりません。ではお次。またまた東京都の尾﨑宏ちゃん。あれ、今回は東京圏にかたまってるね……。

これは日本中の読者が必ず注目するしつもんなので、ぜひ福田先生にうらなってほしいと思います。最近コピーツールがひんぱんに出まわっています。違法というのにますます強力だとか、史上最強とかいって出ていますが、このコピーツールが、世を去る時がくるのでしょうか。ぜひうらなってください。

採用者が東京圏にかたまるってことも、運命的な意味があるんですョ。えーっと、違法なコピーツールですね（ヤマログ注：ツール自体には法律で禁じられているものはないと思うけど、よーするに、明らかに邪悪な目的で販売されているもののこと）。

これは、なくなりません。来年（1988年）あたり、特別規制の法律が作られそうですが、それでは十分に規制しきれません。どっちみち、ヤミルートで販売され続けるでしょう。コピーツールに対抗する技術も、ツールに勝つことはできません。しかし、この競争が、全体の技術革新をうながすという一面もあります。ただ、海外からのクレームが表面化してきそうですね。

また、パソコンとは離れますが、来年は音響関係にニュースタイルのものが登場し、個人的なコピーも問題にされるようになりそうです。何か、ウォークマンのすごいヤツが出てきそうですね。

尾﨑くんは正義感が強く、違法を許すことができない性格です。しかし、違法なものが出まわるのは、需要があるからで、それを求めているのも、同じ社会に住む人々です。もっと大きな見地から物事を考えるように心がけてください。

では最後に、千葉県の白井功一ちゃーん。

僕は最近、ツキがありません。物を電車に忘れたり、金を落としたり、ここ3週間でなくしたものは、体操服、上ぐつ、金です。こんなに物をなくすなんて、自分でも信じられません。先生おねがいです。どうしてこんなにツイていないのか占ってください。本当におねがいします。

ツキというのは、その人の運の一部とされています。運の弱いときに希望どおりにいかなかったり、ミスが出たり、物事が裏目に出ます。また、ある特定の時間と場所に行ったときに、自分の思うようにならない〝運気〟というものがあります。白井くんが運のためになくしたものは、体操服とくつです。これらは、どこでなくしたかも覚えていないはず。今年の年まわりがツイていなくて、忘れ物をしやすい時期になっていたのです。ツイてない、と感じたときは、心をひきしめてください。

と、今月はこれまで。ご相談、それに、占いのお返事もお待ちしておりまーす。

新春特別プレゼント

ヤマログ占いコーナーご愛読の感謝のしるしとして、扶桑社から発行されている〝昭和63年度版、九星開運暦、日本占術協会編〟を10名様に、福田先生のサインとワンポイント人生アドバイスを添えてプレゼントします。お申し込みは、ヤマログの「幸せな1988年の係」まで。締め切りは、1988年1月7日消印有効です。住所、氏名のほか、生年月日をお忘れなく。発表は、1988年4月号のヤマログで行ないます。

福田先生へのご相談、お返事、プレゼント応募のあて先は、447ページを見てちょーだいね。

どーもどーもどーも いつもすいません

あらまあ、今月も買っていただいちゃってほんとにすいませんねえ。感謝してるんスよ、マジで。早いもんでこのコーナーもはじまって１年、これまでに12人のスタッフを紹介してきたワケでやすがね、まだまだ紹介してねえスタッフが山ほどおりやすんで、楽しみにしといておくんなさい。というわけで、では今年の第１発めのドーモドーモドーマーに登場してもらいやしょう。千葉県は市川市在住の独身者、しもやま まきこだ

以前このコーナーで樹村頼子という恐ろしいおばさんを紹介した。「原稿だせ〜」「早くだせ〜」「明日までにだせ〜」「４時までにだせ〜」「あと30分だぞ〜」などという言葉でスタッフを呪殺する魔女だ。今回登場の下山牧子は、いってみればその弟子。「原稿よろしくネン」と表現こそヤワラカだが、顔では血管がピクピクしている。樹村とはまた別の恐怖でスタッフの仕事を管理するオネーチャンなのだ。では、その仕事の詳しい内容を聞いてみることにしよう。

「んーとねー、そーねー、みんなに原稿だしてヨーンとかいって、ストレスをウンとためといて、コンサートに行って解消させるお仕事」

もうちょっと具体的に教えてよ。ほら、進行表とか打ち合わせ表とか作って、みんなのスケジュール管理したり、誰の原稿がどこの写植屋さんにあって、それがいつできあがってくるかチェックしたり、めんどくさいことを、いろいろしてるんでしょ？

「それとカワムラおこったりね。さっきもおこったんだけどさ。そういう仕事だよね。みなさんの仕事がどのような進行状況かというのを見てだね……」

落胆する。

「そうそう、ガッカリする」

イライラして大変そうだね。

「だからコンサートに行って発散するわけですよ」

けっこう騒いだりするの？

「騒ぐ騒ぐ、踊る踊る、大あばれ」

どういう人が好きなの？

「チェッカーズ。あと甲斐よしひろ、バービーボーイズとか、大沢誉志幸」

ゆうゆうワイドの人か。外人では？

「チョー・ヨンピルとかテレサ・テン、それとミック・ジャガーね」



⬆これがその「遊」だ。ポロプリズム中央繰り出し式で倍率は６倍。視界も明かるくて優秀なやつだ。

ああ、肉ジャガはいいよね。

「魚肉ソーセージも好きだな。あ、あれも好きなのよ、まっ赤な皮つきのウィンナー！」

タコさんにして食べるやつ。

「ううん、生で。買ってきてそのまま生で食べるのが好きなの。それとかね、デニーズのラーメンとか、日清焼きそばをなべで煮たやつ」

なにそれ、焼きそばを煮ちゃうの？

「小さいころから母がめんどくさがって、そうやって食べさせてくれてたんだけどね。日清のは煮るのが一番おいしいよ。サッポロ一番焼きそばとか、明星ジャンボ焼きそばとか、マルエツの焼きそばはイタメたほうがいいけど」

そうかあ。でもなんでこんな話になっちゃったんだろうなー。まあいいや、そろそろプレゼントの話しでもしよう。

「プレゼントはね、これもコンサートに関係あるんだけど、ニコンの『遊』っていう小型双眼鏡にしたの」

オペラグラスの強力なやつだね。

「あたし面クイだからさ、コンサート見に行っても顔が見えないとイヤなのね。だからこういうもんが必要なわけ」

コンサートだけじゃなくて、いろいろ使い道あるしね。鳥を見たり星を見たり女のコを見たり女のコの下着姿を見たり女のコの裸を見たり……。

「でもねー、あたしとしてはチェッカーズとかのコンサートでキャーキャー騒いでくれる人にもらってほしいな」

それは自分の好きな人をみんなに好きになってほしいとかって意味で？

「バービーボーイズのレコードとか、あたしいいと思うからさ、おすすめしたいと思うけどね。でもまあ、みんながミーハーになって、ノー天気に騒いでくれたらいいんじゃない。なんか幸せなかんじがしてさ、いいよね」

というわけで、コンサートに行って大あばれしてくれる人に、下山牧子から小型双眼鏡『遊』を１名様にプレゼントいたします。ご希望の方は右ページの応募方法をよく読んでご応募ください。深夜の間違いはがきは迷惑ですから、よく住所を確かめてねん。

インフォメーション

おたよりコーナーでもお知らせしましたが、今月からヤマログのプレゼントコーナーは、独立してどっかへ行っちゃいました。しかし、なんとなくゲリラ的におたよりコーナーなどでプレゼントを行なうことがありますので、気を付けて読んでください。ところで、毎月ヤマログでは、採用者全員に、3,000円分の図書券をさし上げています。また、不採用のアンケートはがきのなかから抽選で50名様に500円分の図書券をさし上げております。

10月号 プレゼントコーナー

●MSキーホルダー
神奈川県　福岡　孝司
京都府　上田　武郎
大阪府　堀口　隆志
兵庫県　木下　秀子
沖縄県　仲村　秀雄

●MSポロシャツ
神奈川県　安東　守道
三重県　一岡　克宣
宮城県　酒井　弘志
岐阜県　代々木　謙
福井県　江口　崇

●ゾンビハンター
静岡県　大沢　和宏
長野県　須山　直也
富山県　柳　達志
沖縄県　仲松　浩慈
福井県　小林　一哉

●イーズステッカー
愛知県　大野　京
奈良県　松葉　崇治
栃木県　滝沢　宏之
兵庫県　奥田　良一
岩手県　瀬川　博行
長野県　藤本　毅
岩手県　伊東　隆行
東京都　柏倉　克行
神奈川県　山城　友幸
宮城県　洞口　潤
東京都　宮本　雄吾
奈良県　松葉　崇治
福岡県　橋口　結城
京都府　折原　宏章
埼玉県　田中　伸一
岐阜県　代々木秀治
東京都　久保田澄夫
静岡県　稲垣　安彦
東京都　平岡　拓也
北海道　丸谷　明

●TVスクリーン
香川県　宮井　克将
石川県　高橋　智也
静岡県　川島　義行
埼玉県　吉田　和人
宮城県　櫛間　英樹

●アートディンク
群馬県　品川　義行
愛媛県　那須　章道
秋田県　柳瀬　信悦
兵庫県　名ケ迫英宏
福岡県　右田　勝稔

●ゴルベリアス
岡山県　岸戸　昭一
福井県　村井　英俊
東京都　高木　圭介
神奈川県　近藤　英機
北海道　奥田　典敬

おめでとうございます。これに味をしめてまた応募してくださいね。

10月号 ドーモドーモドーモ

土方幸雄の最後の1ミリまで使えるシャープペンシルのプレゼントは、静岡県の遠藤伸貴さん、三重県の黒田崇さん、神奈川県の安藤亮太さんが当選なさいました。おめでとうございます。また応募してね。

10月号 パズルの当選者

間違い佐賀市の正解、当選者は、次のみなさんです。福岡県の一木秀規さん、福井県の岩沢宗一さん、愛知県の三浦万史さん、大阪府の福永陽一郎さん、そして佐賀県の中島健二さんの5名様です。図書券3,000円分ずつ贈らせていただきます。

おポインツ大作戦

おポインツ大作戦とは、毎月ヤマログで採用された読者にポイントを与え、今年の4月に迎えるヤマログ30周年記念号にて、最高ポイント獲得者にX68000をプレゼントするとゆー企画なのだ。ポイントの大小は、毎月違ったおポインターを招き、はがきを見てもらって決める。特にすぐれたはがきを送ってきてくれたりなんかすると、大得点を与えることもあるのだ。とゆーことは、一発大逆転も十分ありうるから、今からでも間に合うぞ。さて、今月のゲストおポインターは、イラストレーターの宮嶋美奈子さん。"ゲームなんでも情報局だよどっこいしょ"などでもログインの売り上げに貢献なさっている人だ。宮嶋さんは、PC-9801VM2のユーザーで、CGなんかも描いてしまうし、なんとBASICにとどまらず、COBOLからC(ただしPRINT文のみ)までわかるとゆー、パソコン雑誌にうってつけのイラストレーター。ゲームはもっぱらファミコンばっかりだけど、CD-ROMのグラフィックデータ作成や、CADを使った風呂釜の図面まで、コンピュータなんでもござれの、およそヤマログにはもったいないよーな人でした。



◀ヤマログでは、福田先生のコーナーが好きとゆー一般女性読者。

今月のおポインツ

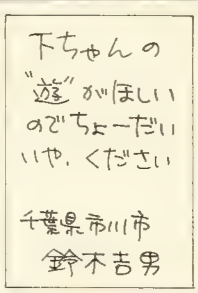
●上野有紀………3点
きらり光る感性に。
●井上和代………3点
書き出しがイイ。
●今村宗甲………3点
こーゆー苦労は、私もよくする。
●酒井雄一郎……3点
自然への着眼点がスバラしい。
●澤村泰之………3点
イラストにちゃんと字が打ってあった。
●尾崎宏…………2点
気楽にいこーよ。
●仁藤誉之………2点
なかなかホノボノとしてるから。
●上原秀樹………2点
ガンバッているところがヨイ。
●吉成敦…………2点
顔がオカシイ。
●山下寛貴………2点
努力をかって。
●黒川享是………2点
心あたたまるものが。
●白井功一………2点
私もこーゆーふーに思うことがある。

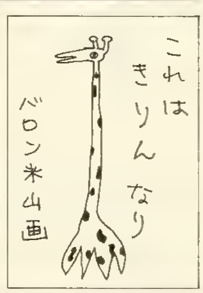
おポインター（TOP10）

順位	氏名	点数
1位	早瀬孝子	12点
2位	増田厚	7点
3位	小林裕子	5点
4位	田中真一	5点
5位	中井光	5点
6位	山崎璐子	5点
7位	山田圭	5点
8位	亀井幸治	4点
9位	加藤和実	4点
10位	岩島治人	4点

応募方法とあて先

おたより、ハンパソフト、おもしろドイツ＆替え唄、星座、福田先生、えーと、あと何があったっけ？　それとプレゼントとおパズルか。とにかく、ヤマログの各コーナーへの投稿、応募は、下のあて先へお願いいたします。なーんでもいいから、とにかく面白いことを書いて送ってちょーだい。メディアは自由。ただし、プレゼントとイラストは、アンケートはがき以外のメディアをお使いくださるよう、心の底からお願いします。ヤマログはみなさんで作るページです。どんどん参加してください





〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ログイン編集部
ヤマログ「○○○○○○○○○○係」

ごめんなさい I'm sorry!

ごめんなさい ごめんなさい

今年こそミスゼロの願いむなしく 新年早々ごめんなさいなのでした

アフターケア

▶'87年12月号8ページ、SOFTLOG TOP30のランキング表中、重大な誤りがありました。6位が大戦略II/マイクロキャビンとなっておりますが、これは大戦略/マイクロキャビンの誤りです。マイクロキャビンから大戦略IIは、発売されておりません。マイクロキャビン、システムソフト、ならびに読者のみなさまに大変ご迷惑をおかけしたことを、深くおわびいたします。

▶'87年12月号のおめでたビデオゲーム倶楽部の303ページ、AMショー特集の中で、アイレムブースで紹介した『ミスターヘリの大冒険』の写真は、同社『キックルキューブル』のものでした。アイレム、および関係者の方々、ならびに読者のみなさん、ごめんなさい。

▶'87年12月号の48ページ、『ドラゴンクエストII(MSX、MSX2版)』の記事の左下に「MSX2版の戦闘シーンの写真をどうぞ!」とありましたが、この写真は『MSX(1)版』のものでした。このMSX版のモンスターもきれいだけど、MSX2版ではもっときれいになっているんです。写真説明を間違えまして、関係者の皆さん、読者の皆さん、ごめんなさい。でも、逆にMSX2ユーザーの人は、より以上に期待して待っていてくださいな!

▶'87年12月号402ページ、インフォメーションのコーナーに誤りがありました。日本コンピュータシステム提供の〝ユリとエリのパソッコ・ナイト〟の放送が、毎週土曜日PM11:00〜11:30とあるのは、毎週土曜日PM10:00〜10:30の誤りです。時間が1時間、違ってました。日本コンピュータシステム、ラジオ日本、ならびに読者のみなさま、ご迷惑をおかけしました。

アフターケア続出で、出番がなくなったみそっかす

ごめんなさい。上のスペースに入りきれなかったふたつのアフターケア情報を、こちらでお届けします。

▶'87年12月号、〝ゲームなんでも情報局だよどっこいしょ〟の366ページ、〝裏情報局〟に誤りがありました。

〝史上最高のウォー・データ(その1)〟のところで、〝ウォー・データ入力時に、「PUTTSNSIMASUGOMEN」(プッツンしますゴメン)と打ち込むと、〟とありますが、正しくは、〝「PUTTSUNSIMASUGOMEN」〟です。1文字抜けていました。T&Eソフトのみなさん、読者のみなさん、ご迷惑をかけました。ごめんなさい。

▶'87年12月号の、ログイン　ソフトウエアコンテストのグランプリ受賞作品、ダンジョンボールについて。

この作品は、PC-8801FH、MH、FA、MAで遊ぶ場合、CPUのスピードを8MHzしてプレイすると、音楽がおかしくなります。音楽を聴きながらプレイする場合は、必ずCPUスピードを4MHzにして遊んでください。なお、PC-88VAでもまったく正常に動作します。

というわけで、アフターケアネタ続出でごめんなさい。すっかり出番を失ってしまった、ワタクシ・みそっかすなのでありました。来月こそは、必ず登場できますように……。

アンケートはがきの書き方

毎度ログインをお買い上げいただいちゃって、ホントにどーもありがとー。今月もログインへのご意見・ご感想・お便りなどなど、アンケートはがきに書いて送ってください。毎月抽選で50名様に図書券(なるべく大勢の人にあげたいから500円分です)をお送りします。

初めてアンケートはがきを書く人のために記入方法をご説明しちゃおう。

まず表面は各欄の指示に従って記入してほしい。⑧は、月刊ログインの特集やその他の記事でとりあげてほしいこと、別冊やログインソフトへの希望などを書く欄だ。裏面の表には、おもしろかった記事には○、つまらなかった記事には×を、数字の上から書く。どっちでもなかったら、何もつけないでね。表紙の欄には、どれか1つに○をつけてほしい。それから今月のログインを、100点満点で採点しよう。

キミの推薦ソフトは、毎月のTOP20はもちろん、毎年4月号発表のBHS大賞を決定する投票だ。

初めての人も毎月の人もよろしくね。



03・486・8086

ログイン掲載の記事やプログラムに関してのご質問は、この電話にお願いします。受付時間は月〜木曜日の14:00〜17:00です。ログインを用意して、どのページについてのご質問かをお伝えください。なお、担当者が不在の場合、ご質問にお答えできないことがあります。また、市販のゲームの解き方やヒントについてはお答えできませんのでご了承ください。広告の内容、資料請求については、広告を出している会社のほうへお願いいたします。

郵 便 は が き

料金受取人払

107-

赤坂局承認
2524

差出有効期間
昭和64年9月
30日まで
郵便切手は
いりません

(受取人)

東京都港区
南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
LOGiN編集部 行
('88年1月号)

フリガナ お名前		歳 男・女 19 年 月 日生
ご住所	都道府県 市郡区 ☎( ) -	

ご職業 学校名		④パソコンソフトを何本お持ちですか?	ゲーム( )本 その他( )本
②使用機種	メーカー 機種名	⑤主に購読しているパソコン誌(ログイン以外)	
③次に買いたいパソコンは?	メーカー 機種名	⑥本誌の購読は?	1.毎月 2.ときどき 3.初めて
		⑦アンケートの回答は?	1.毎月 2.ときどき 3.初めて
これからのログインにやってほしいことは?			

通常払込料金加入者負担

東京 4

株式

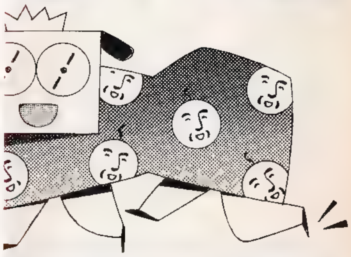
(郵便番号

※

口座番号 加入者名 払込人住所氏名

この払込通信欄の…ください

各票の※印欄は、払込人において記載してください。



Janualy

	SAT	SUN
6号発売	12 ●ザ・ワールド オブMSX東京 ▷451ページ参照 12月12日・13日	13
	19 ●ザ・ワールド オブMSX名古屋・大阪 ▷451ページ参照 12月19日・20日	20 ●TAKERU新作発表会 ▷451ページ参照 12月20日
	26 1・2号合併号発売	27
	2 …間スタート	3

28	29	30	31	1	2	3
4	5	6 ●アスキーパソコン神社 ▷451ページ参照 1月6～8日	7	8 ●月刊LOGIN 2月号発売	9	10
11	12	13	14	15	16	17

■ここに掲載した日程はあくまでも予定ですので、お出かけの際は主催者に問い合わせてください。

ごめんな…

ごめんな…

ごめんなさ…

LOGIN 1988年1月号アンケートはがき

1	特集 お年玉ソフトプレゼント	12	ウルティマV	23	ログク…
2	SOFTLOG	13	おめでたビデオゲーム倶楽部	24	虹色テ…
3	SOFTLOG NEWSOFT	14	第4回ソフコン発表	25	Garbag…
4	SOFTLOG REVIEW	15	いざ迷路！	26	オールザ…
5	最新ゲーム徹底解剖!!	16	EA Japan活動開始	27	YAM…
6	特集2 ツールコンテスト発表	17	パソコン通信でワイセツに迫る	28	DAT…
7	夢のRPGはもうすぐソバ	18	日本一とは何か!?	29	ログインソフト…
8	F1 in 鈴鹿	19	特集3 国際科学技術博覧会年間	30	特別付録…
9	未来カーはメモノ競争	20	これなんたクイズ当選者発表		表紙 良い・…
10	テモティスフはMTV感覚!	21	ゲーム情報局たよどっこいしょ		総合評価
11	X68000通信	22	パソコン通信		(100点満点で…

お便りコーナー

SOFTLOG 読者が選ぶTOP20投票…

▶'87年12月号8ページ、SOFTLO…TOP30のランキング表中、重大な誤り…ありました。6位が大戦略II/マイク…キャビンとなっておりますが、これ…大戦略/マイクロキャビンの誤りです…マイクロキャビンから大戦略IIは、…売されておりません。マイクロキャ…ン、システムソフト、ならびに読者…みなさまに大変ご迷惑をおかけした…とを、深くおわびいたします。

▶'87年12月号のおめでたビデオゲー…倶楽部の303ページ、AMショー特集…中で、アイレムブースで紹介した『ミ…ターヘリの大冒険』の写真は、同社『…

アフターケア…

ごめんなさい。上のスペースに入…きれなかったふたつのアフターケア…報を、こちらでお届けします。

▶'87年12月号、〝ゲームなんでも情報…だよどっこいしょ〞の366ページ、〝…情報局〞に誤りがありました。

〝史上最高のウォー・データ(その1)〞のところで、〝ウォー・データ入力時に、「PUTTSNSIMASUGOMEN」(プッツンしますゴメン)と打ち込むと、〞とあり…

▶'87年12月号の、ログイン ソフトウエアコンテストのグランプリ受賞作品、ダンジョンボールについて。

この作品は、PC-8801FH、MH、FA、MAで遊ぶ場合、CPUのスピードを8MHz…

というわけで、アフターケアネタ…出でごめんなさい。すっかり出番を…ってしまった、ワタクシ・みそっかす…のでありました。来月こそは、必ず登場できますように……。

アンケートはがきの書き方

毎度ログインをお買い上げいただいちゃって、ホントにどーもありがとー。今月もログインへのご意見・ご感想・お便りなどなど、アンケートはがきに書いて送ってください。毎月抽選で50名様に図書券(なるべく大勢の人にあげたいから500円分です)をお送りします。

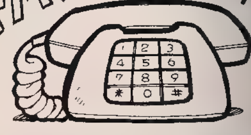
初めてアンケートはがきを書く人のために記入方法をご説明しちゃおう。

まず表面は各欄の指示に従って記入してほしい。⑧は、月刊ログインの特集やその他の記事でとりあげてほしいこと、別冊やログインソフトへの希望などを書く欄だ。裏面の表には、おもしろかった記事には○、つまらなかった記事には×を、数字の上から書く。どっちでもなかったら、何もつけないでね。表紙の欄には、どれか1つに○をつけてほしい。それから今月のログインを、100点満点で採点しよう。

キミの推薦ソフトは、毎月のTOP20はもちろん、毎年4月号発表のBHS大賞を決定する投票だ。

初めての人も毎月の人もよろしくね。

ログイン情報·質問電話



03·486·8086

ログイン掲載の記事やプログラムに関してのご質問は、この電話にお願いします。受付時間は月～木曜日の14:00～17:00です。ログインを用意して、どのページについてのご質問かをお伝えください。なお、担当者が不在の場合、ご質問にお答えできないことがあります。また、市販のゲームの解き方やヒントについてはお答えできませんのでご了承ください。広告の内容、資料請求については、広告を出している会社のほうへお願いいたします。

通常払込料金加入者負担

払込票

口座番号	東京 4-161144
加入者名	株式会社アスキー
金額	※
払込人住所氏名	※
備考	

受付局日附印

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

通常払込料金加入者負担

払込通知票

口座番号	東京 4-161144
加入者名	株式会社アスキー
金額	※
料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	（郵便番号　　　）※
備考	

受付局日附印

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

OG

Janualy

					SAT	SUN
					12 6号発売 ●ザ ワールド オブMSX東京 ▷451ページ参照 12月12日・13日	13
					19 ●ザ ワールド オブMSX名古屋・大阪 ▷451ページ参照 12月19日・20日	20 ●TAKERU新作発表会 ▷451ページ参照 12月20日
					26 1・2号合併号発売	27
28	29	30	31	1 年間スタート	2	3
4	5	6 ●アスキーパソコン神社 ▷451ページ参照 1月6～8日	7	8 ●月刊LOGIN 2月号発売	9	10
11	12	13	14	15	16	17

■ここに掲載した日程はあくまでも予定ですので、お出かけの際は主催者に問い合わせてください。

ごめんな…
ごめんな…

▶'87年12月号 8 ページ、SC…
TOP30のランキング表中、重大な…
ありました。6位が大戦略II/マ…
キャビンとなっておりますが、…
大戦略/マイクロキャビンの誤…
マイクロキャビンから大戦略I…
売されておりません。マイクロ…
ン、システムソフト、ならびに…
みなさまに大変ご迷惑をおかけ…
とを、深くおわびいたします。
▶'87年12月号のおめでたビデオ…
倶楽部の303ページ、AMショー…
中で、アイレムブースで紹介した…
ターへりの大冒険』の写真は、「…

アフターケア…

ごめんなさい。上のスペース…
きれなかったふたつのアフター…
報を、こちらでお届けします。
▶'87年12月号、〝ゲームなんでも…
だよどっこいしょ〟の366ペー…
情報局〟に誤りがありました。
〝史上最高のウォー・データ（そ…
のところで、〝ウォー・データ入…
「PUTTSNSIMASUGOMEN」（フ…
しますゴメン）と打ち込むと、〟…

本誌をご愛読いただきありがとうございます。お近くに書店のない場合は、弊社に直接お申し込み下さい。金額の詳細につきましては書籍広告の頁を参照下さい。

切り取らないで郵便局にお出しください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。注：フリガナをお忘れずにお書き下さい。

お届け先			
お名前			
御住所	〒		
電話	自宅・勤務先		

注文書			
ログイン定期購読	新規申込 年 月号より	継続延長 LOG IN No.	年間(12冊) 5,760円
MSXマガジン定期購読	新規申込 年 月号より	継続延長 MSX No.	年間(12冊) 5,760円
アスキー定期購読	新規申込 年 月号より	継続延長 ASCII No.	年間(12冊) 6,000円
品名	円	〒 円	計 円
	円	〒 円	計 円
	円	〒 円	計 円
合計金額			円

通信欄

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

アンケート…

毎度ログインをお買い上げいただいちゃって、ホントにどーもありがとー。今月もログインへのご意見・ご感想・お便りなどなど、アンケートはがきに書いて送ってください。毎月抽選で50名様に図書券（なるべく大勢の人にあげたいから500円分です）をお送りします。

初めてアンケートはがきを書く人のために記入方法をご説明しちゃおう。

まず表面は各欄の指示に従って記入してほしい。⑧は、月刊ログインの特集やその他の記事でとりあげてほしいこと、別冊やログインソフトへの希望などを書く欄だ。裏面の表には、おもしろかった記事には○、つまらなかった記事には×を、数字の上から書く。どっちでもなかったら、何もつけないでね。表紙の欄には、どれか1つに○をつけてほしい。それから今月のログインを、100点満点で採点しよう。

キミの推薦ソフトは、毎月のTOP20はもちろん、毎年4月号発表のBHS大賞を決定する投票だ。

初めての人も毎月の人もよろしくね。

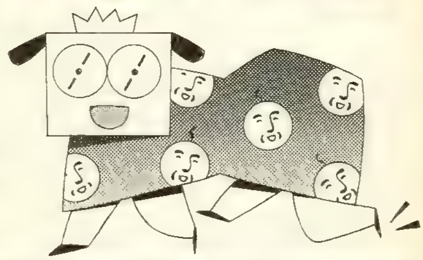


03·486·8086

ログイン掲載の記事やプログラムに関して…ご質問は、この電話にお願いします。受付時間は月〜木曜日の14:00〜17:00です。ログインを用意して、どのページについてのご質問かをお伝えください。なお、担当者が不在の場合、ご質問にお答えできないことがあります。また、市販のゲームの解き方やヒントについてはお答えできませんのでご了承ください。広告の内容、資料請求については、広告を出している会社のほうへお願いいたします。

DATALOG

'88年のオープニングを飾り、ページ構成を一新してお届けするログイン名物DATALOG。ニュープロダクツがハードウエアレビューへと衣をかえて、はたまたディスク&ビデオが、ミュージック、そしてビデオへと分離独立を果たした。つねに時代を先取りするDATALOGは、ログインを取り巻くウゾームゾーの中から、新しくって面白いものを拾い集め続けるのであった。



1987・1988 CALENDAR

December / Janualy

MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
7	8 ●月刊LOGIN１月号発売 ●フェスティバルCATV'87（東京新宿NSビル） ▷(社)日本CATV連盟☎03-404-5321 12月８日〜10日	9 ●'87国際画像機器展（東京産業貿易センター） ▷(株)精機通信社☎03-367-0571 12月９日〜11日	10	11 ●ファミコン通信第26号発売	12 ●ザ ワールド オブMSX東京 ▷451ページ参照 12月12日・13日	13
14	15	16 ●UNIXフェア'87（東京新宿NSビル） ▷UNIXフェア事務局☎03-237-1789 12月16日・17日	17 ●OA全国総合大会（東京虎ノ門パストラル） ▷(社)日本オフィスオートメーション協会 ☎03-434-6677 12月17日・18日	18	19 ●ザ ワールド オブMSX名古屋・大阪 ▷451ページ参照 12月19日・20日	20 ●TAKERU新作発表会 ▷451ページ参照 12月20日
21	22	23	24	25 クリスマス ●ファミコン通信第１・２号合併号発売	26	27
28	29	30	31 大晦日	1 元旦 ●国際科学技術娯楽年間スタート	2	3
4	5	6 ●アスキーパソコン神社 ▷451ページ参照 １月６〜８日	7	8 ●月刊LOGIN２月号発売	9	10
11	12	13	14	15	16	17

■ここに掲載した日程はあくまでも予定ですので、お出かけの際は主催者に問い合わせてください。

Information

名作ゾロイのカレンダーでたっぷりパズルするのだぞ　STAC特選ウイークリーカレンダー

われらがニッポンを代表するソフトハウスが、13社顔をそろえるSTACこと日本パソコン・ソフトメーカー会。そのSTACのメンバーが、面白くて、美しいカレンダーを作った。それが『SHUKAN CALENDAR』。〝あそびゴコロが癖になりそな習慣の暦〞という副題がついて、定価1,980円で発売される。

このカレンダー、1枚が1週間の構成になっていて、その1枚1枚に、各ソフトハウスの人気作品の、大きくカッコイイビジュアルが掲載されている。また、全53週のうち18週分のページは、クロスワードパズルや、まちがい探し、はたまたアドベンチャーゲームなどになっていて、なかなか遊べる。'88年が、とっても楽しい一年になることは間違いなし！　なのだ。

このカレンダーが、抽選で10名に贈られる。はがきに住所、氏名、年齢、電話番号を書き、下のあて先に送ろう。締め切りは'87年12月20日（消印有効）。

詳しいことは☎03-239-5826、STAC事務局までお問い合わせを。

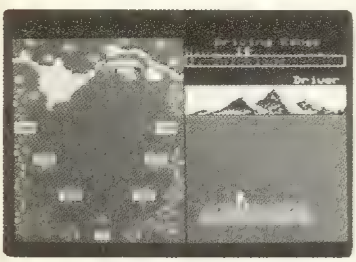
あて先
〒101　東京都千代田区西神田2-7-12
松村ビル401　STAC事務局
「STACカレンダープレゼント」係



➡各ソフトのカッコイイビジュアルに加え、いろいろ遊びが盛り込まれている。楽しめる暦なのだ。

アメリカンゲーム感覚は素肌で感じるものなのだ　エレクトロニック・アーツTシャツプレゼント

以前ログインが、略称EAをEOAと間違えて紹介しちゃったエレクトロニック・アーツ。そのEAが、本格的に日本に上陸したって話は、364ページで紹介したからご存じだよね。



⬆移植第1作は「ワールド・ツアー・ゴルフ」だ。

EAは、アメリカ有数のヒットメーカー。今月号のU.S.A.TOP20にも、4本が登場する実力ぶりだ。でもって日本では、今年中に7本の移植作品を出す予定。どんな仕上がりを見せてくれるか、楽しみなところだね。

そんなEAから、耳寄りなお知らせをひとつ。EAは、日本上陸を記念して、オリジナルTシャツ500名プレゼントを実施しているのだ。希望者は、はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、それに手持ちのパソコンとパソコンゲームを記入して、下のあて先へ送るだけ。締め切りは、'88年1月15日（消印有効）だ。どしどし応募しよう。

EAのTシャツをもらって、アメリカンゲーム感覚を、肌で楽しんでくれ。

あて先
〒105　東京都港区西新橋1-1-3
東京桜田ビル
「エレクトロニック・アーツ
Tシャツプレゼント」係

サークルみんなでネットワークをたしなむべし！　NECパーソナルモデムモニタープレゼント

ログインのネットワーク特集が功を奏してか(!?)、ますます発展を続けるパソコン通信ネットワーク。パソコンユーザー以外の関心も大きくなりつつあり、ポピュラーなものになるまで今一歩といった感じだ。ログインも、ネットワークで遊ぶ仲間の増加は大歓迎。通信未体験者のキミ、一緒にネット遊びを楽しもうぜっ！

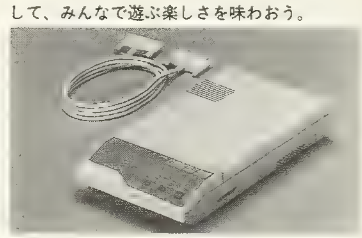
というわけで、これから始めようという人のうち、学校のパソコンサークルに入っている人に耳寄りな話。日本電気が学校のパソコンサークルを対象に、300bpsのモデムを10台、モニタープレゼントするんだって。

応募は簡単。サークルのひとりが、「私たちのパソコン通信」というテーマで、400字詰め原稿用紙5枚以内の作文を書く。そして、学校の名前、所在地、電話番号と、サークルの名前、代表者の名前、住所、学年、電話番号、それに使用しているパソコンの機種を明記して、下のあて先に送る。締め切りは、'87年12月末日（消印有効）だ。

どしどし応募して、メンバーみんなで、ネットワークを楽しもう。

お問い合わせは、(株)ケー・アンド・エル、☎03-264-1071までどうぞ。

⬇300bpsのモデムCOMSTAR300。RS-232Cケーブルもついている。ネットワークにアクセスして、みんなで遊ぶ楽しさを味わおう。



あて先
〒102　東京都千代田区麹町3-2
相互第一ビル
㈱ケー・アンド・エル
マーケティング部
「NECモデムモニター」係

いつもお世話になってます！　の、師走の新宿ゲーム大会　ソフトベンダー武尊 新作発表会

究極のRPG製作ツール『まみりん』や、ソフトウエア コンテストの作品などなど、ログインの掲載ソフトがいつもお世話になっている所のソフトベンダーTAKERU。そのTAKERUは、一般のソフトを取り扱うとともに、TAKERUでしか手に入らないオリジナルソフトの販売にも力を注いでいるのだ。

で、その新作発表かたがた、たくさんのパソコンゲームファンに楽しんでもらっちゃおうというのが、このイベント。12月20日の日曜日に、東京は新宿にある丸井メンズ館4階、ブラザーコムロードで開かれる。時間は、12時30分から16時までだ。



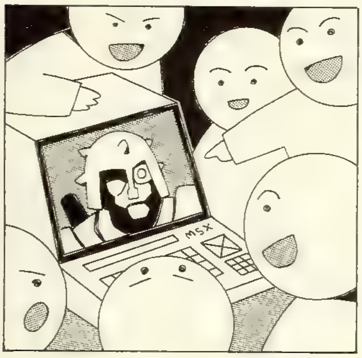
発表されるのは、RPG『COSMO 聖戦士 LEAZA』と『Disk アドベンチャー』の2本。いずれもTAKERUでしか買えないソフトだ。また、登場キャラクターのイラストコンテストや、ユーザーが自由に参加できるゲーム大会まである。ゲーム大会参加者全員には、プレゼントが贈られるというから、うれしいね。

キミもぜひ年の瀬の新宿に出かけて、自慢のゲームセンスを発揮してくれ。

お問い合わせは☎03-274-6916、ブラザー工業（株）まで。

おかげさまで50号の一大イベント。あちらもこちらもMSX！　ザ ワールド オブ MSX

ログインの姉妹誌MSX MAGAZINEが、'88年1月号で創刊50号を迎えたんだって。そこでこの年末に、ユーザーへの感謝をこめて、MSXの一大イベントを開くそうな。それが"ザ ワールド オブ MSX"。MSX関連のハードメーカー、ソフトメーカーの協力で行なわれるイベントだ。



舞台となるのは、東京、名古屋、大阪の3都市。東京では、池袋にあるサンシャインコンベンションセンター東京・ユニバーサルホールで、12月12日（土）13日（日）に開催。大阪・名古屋は、12月19日（土）と20日（日）に同時開催され、名古屋が丸栄カーネーションホールで、また、大阪は、大阪国際貿易センターで開かれる。時間は、いずれも午前10時から午後6時までだぞ。

会場には、MSXマシンがずらりと勢ぞろい。そこに、MSXの周辺機器やソフトがひしめきあう。で、最新ゲームが自由に遊べるコーナーがあり、ゲーム大会も開かれる。また、MSXの多方面への活用を手ほどきする、ワープロ講座、パソコン通信講座、AV講座、CG講座などもあって、たっぷり楽しめちゃうのだ。とにかく会場が、MSXでいっぱいになるこのイベント、MSXユーザーの人は、ぜひ出かけてくれ。

お問い合わせは、☎03-486-4505、MSXマガジン編集部まで。

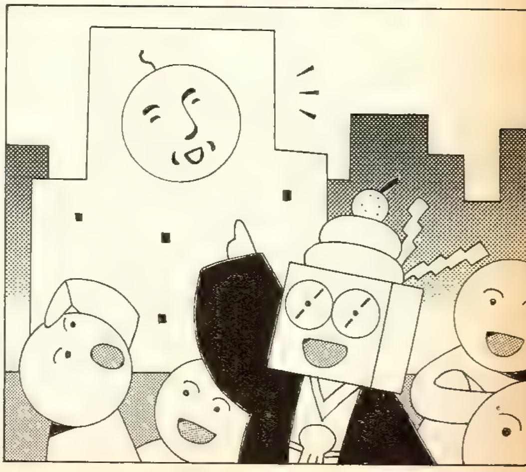
あのジャンケン&ドラゴンズ気分で、参拝なさってくださいな！　アスキーパソコン神社

新春恒例になっているアスキーパソコン神社は、今年イコール'88年もめでたく開かれるぞ。場所は、東京は南青山6丁目にそびえる黒塗りの大仁堂ビル。そう、ここは、（株）アスキー出版局の寝城、もとい、根城だ。世にも恐ろしいウゾー、ムゾーがひしめき合っているところなのだぞ。

この大仁堂ビルに正月早々訪ねてもらい、この世のものとは思えないモンスター編集者たちの生態を、垣間見てもらおうというのがこのイベント。1月6日（水）、7日（木）、8日（金）の3日間、午前10時から午後4時30分まで開催される。

参拝した人には、ログインやファミ通グッズをはじめとしたプレゼントがある。といっても、大したおかまいができるわけではありませんが、機会があれば遊びにきてくださいね。

内容、場所など詳しいことは、☎03-797-3467、（株）アスキーまで問い合わせよう。



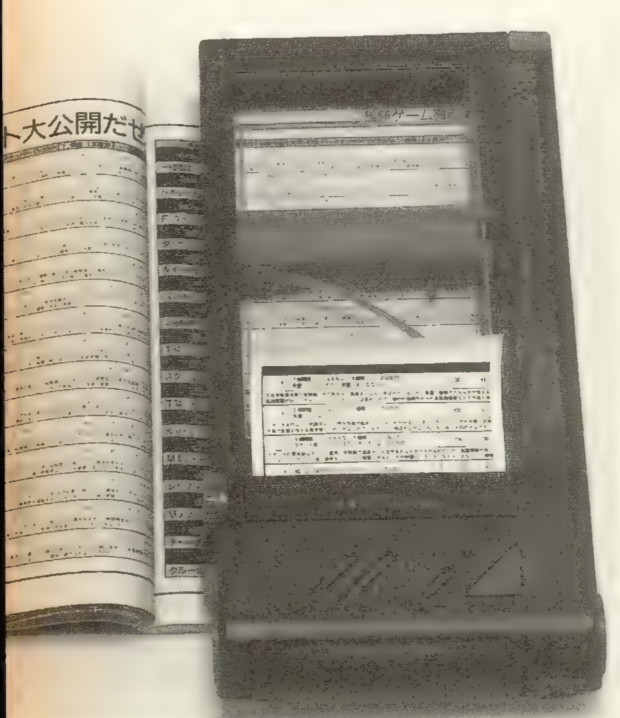
Hardware Review

紙と鉛筆の時代は過ぎゆき、電子の時代が花開く！ 電子文房具

今や、カード電卓といえば、計算機能はもちろんのこと、100軒くらいの電話番号が記憶できるのは当たり前になってきた。なかには、受話器に近づけて電話がかけられるものもある。電子の技術が進んでくると、いろいろとおもしろいものが登場してくるものだ。このCUVAXシリーズもそのひとつ。

CUVAXはリコーさんが、文房具とパーソナルOA機器の間に位置する新しいジャンルの情報機器を、ということで開発した製品。'87年の4月から6ヵ月間テスト販売した後、10月になって本格的に販売を始めた。

CUVAXは2機種ある。ポータブル・デジタル複写機のMC50と、薄型電子ノートのMJ550だ。MC50は、本や雑誌など平らなものであれば、コピーしたいものの上にピタッと置いて、スイッチを押すだけで簡単にコピーがとれてしまう。A6サイズの等倍でしかコピーできないけれどね。



◆CUVAX MC50。ボディーカラーは、ブラック、イエロー、ホワイトの3色。サイズは幅157×奥行307×高さ48ミリ。重さは1.3kg（バッテリーを含む）。本体価格は65,000円。キャリングケースはオプションで5,000円。複写紙は、1,000円(100セット)。

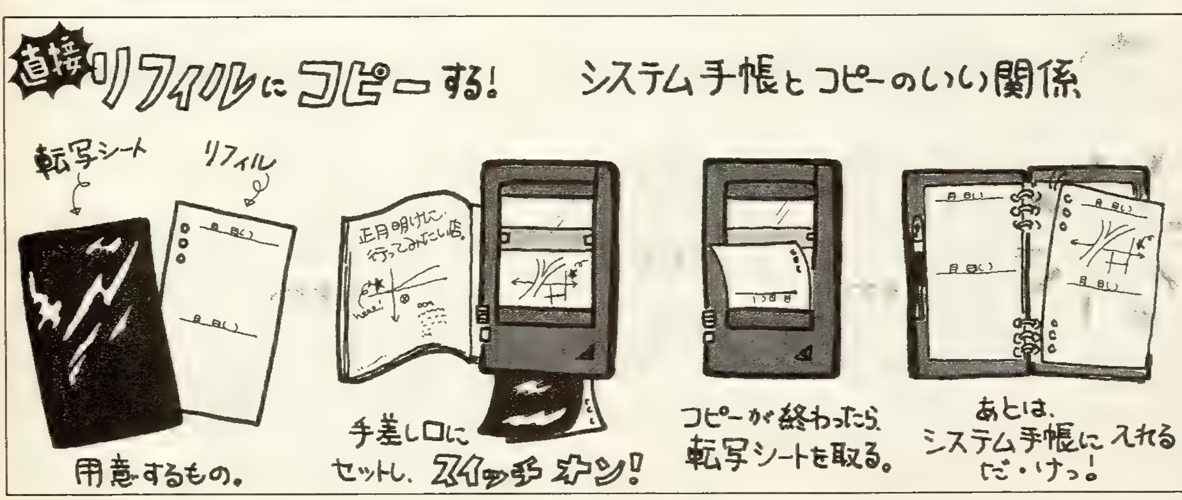
実際、コピーしてみるとなかなかきれいに写る。写真をコピーしようかなと思ったが、写真はよほどトーンの薄いものでないと真っ黒にしか写らない。文字情報のほうが無難なようだ。

バッテリーがついており、持ち運びできるので平らでさえあればどんなところでもコピーできる。街角に貼ってあるポスターなど、メモ帳を出してメモらなくてもこれをぱっと出して、必要なところだけコピってしまえる。

それから、映画に行く時など厚い情報誌を持たずに、日時とマップのところだけコピーして持っていくのもお手軽でいい。友達が持っていた雑誌にほしい情報でものっていれば、コピーさせてもらっちゃおう。節約できるぞ。偏平足の人の魚の目や、彼女の平らな胸もコピーできる……わけないか！

コピーのサイズはA6なので、今はやりのシステム手帳にぴったり。直接リフィルにもコピーできる。別売で複写機がついてるとこをみると、システム手帳を意識して作られたみたいだね。このコピーを使う人って2種類いるんじゃないかな。写すのがメンドくさくて、コピーしまくるヒトときちんとリフィルにコピーしてデータベースするヒト。どちらにしても情報収集に役立ちそうな一品だ。

次に紹介するのは電子ノートのMJ550。こいつは厚さ12ミリと画期的な薄さだ。スケジュール管理機能がある



のでさっそく使ってみよう。なるほど、フォーマットが決まっていて、それに時間や場所を入れればいいようになっている。これは簡単でラクだ。けれどディスプレイが見る角度によって見づらいのが残念！

せっかくスケジュールを入力したので、オプションのプリンタでプリントアウトしてみた。文字を斜体にしたり、白ヌキやアミかけができるので、おもしろがってやってみると、その指定どおりキレイにプリントアウトできた。

気に入ったのが、イラスト文字グループ。顔や日用品など23のグループがあって、グループごとに簡単なイラストが数点用意されている。印刷するときに拡大して使えば、楽しいものが作れそうだ。

入力した情報はそのままICカードに記憶できる。ほかにも第２水準漢字、データ処理、ゴシック体、英文スペルチェック、PCプリンタ接続の５種のアプリケーションカードが用意されていて、ワープロとしての機能も万全だ。ちなみにデータ処理カードを使えば、住所録が作成でき、宛名ラベルに印刷もできる。

ただ、ワープロとして使うにはちょっと使いづらいかもしれない。キータッチはソフトだが、それだけにふとしたことでほかのキーを触ってしまったりする。ワープロ機能を使って試しに手紙文を作ってみたが、ディスプレイが小さいので全体を想像して入力するのがめんどうだ。『いかがおすごしですか』と入れて変換したら、『以下が押す五指ですか』と変換されたのには驚いた。やはり、持ち運びのできる電子ノート、ということなんだな。

しかし、スケジュールをデジタルで管理するとなると、システム手帳はいらなくなるわけで、リフィルにコピーできるMC50と、電子ノートのMJ550の関係ってなんなのでしょう。矛盾を感じちゃったりなんかして。

電子ノートにスケジュールを入力しとくのはいいけど、ちょっとした手違いで入力したデータを消しちゃうと悲惨だ。入力したからと安心して、人と待ち合わせた時間や場所を忘れて絶交されたりしてね。そういう時のために、スケジュールを入力したら、プリントアウトして、それを直接リフィルにコピーしてシステム手帳に入れておく、というのがMC50とMJ550の美しい姿なのかもしれない。なあんていうのはこじつけかな？



⬅専用プリンタTP10A。印字は24×24ドットの熱転写方式。サイズは幅349×奥行169×高さ61ミリ。重さは2.3kg。本体価格は35,000円だ。インクリボンは、黒、赤、青、茶、緑の５色あるので、手紙を書くときなど、イラスト部分に色をつけたりして楽しめる。インクリボンの値段はどれをとっても700円。

➡CUVAX MJ550。サイズは幅297×奥行210×高さ12ミリ。重さは950g。本体価格は40,000円ぴったり。キーボードはJIS配列準拠。ICカードは32KBが8,000円で16KBが5,000円。これらに関するお問い合わせは、(株)リコー☎03-479-3111(代)までどうぞなのだ。

Hardware Review

注目、注目！　X1とHEシステムが合体したX1の新機種の発売だ　X1新シリーズ

「ン、ＨＥシステムって一体なんだ」と疑問を持った人も多いだろうし「つい最近、どこかで聞いたよーな気がするんだけど、なんだったっけ」って人もいることと思う。もったいぶっていてもしかたないので、スッパリいっちゃうと、ＨＥシステムとはあの話題のＰＣエンジンのことなのだ。

そーなのだ、ＨＥシステムとは、最大512色同時表示でリアルな画像と色彩が売りのあのＰＣエンジン、その人のことなのである。ああ、驚いた。

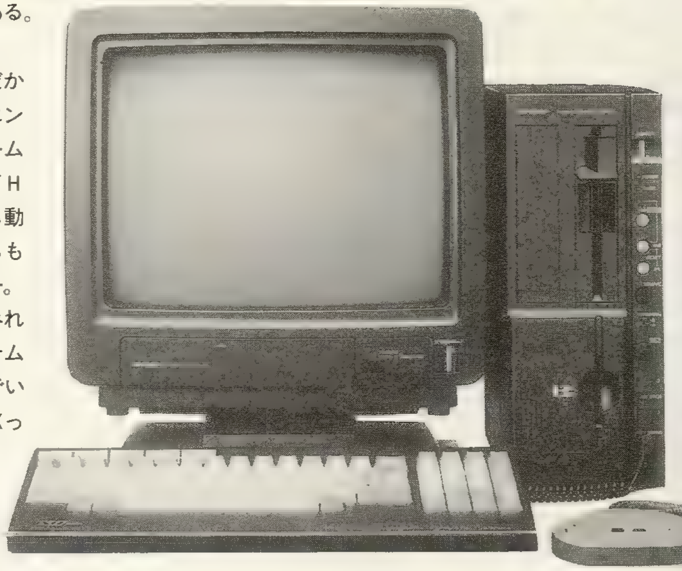
というわけだから、当然ＰＣエンジンで動くゲームソフトはすべてＨＥシステムでも動くし、その逆ももちろんオーケー。まぁ、いってみれば、ＨＥシステムは、パソコンでいうところのMSXって感覚なのだ。

で、シャープが今度発売するＸ１twinは、なんとこのＨＥシステムとＸ１を合体させてしまったというから、さらに驚きなのである。

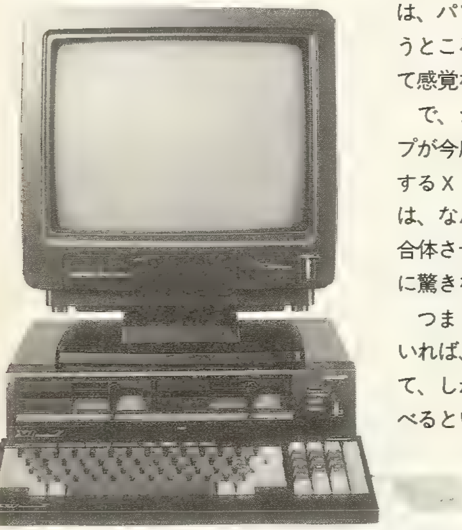
つまり、このＸ１twinを１台持っていれば、Ｘ１シリーズのソフトが遊べて、しかもＨＥシステムのソフトも遊べるということ。一石二鳥とはこのためにあるような言葉だ。シャープさんもやるなぁ。

このＸ１twinは、Ｘ１にただＨＥシステムがくっついただけではない。Ｘ１としての機能もアップしている。周辺機器もカラーイメージボードやステレオ対応ＦＭ音源ボードなど、豊富にそろってシステムアップ！

最近のゲーム市場は、何が起きるかわからない。耳をダンボのようにして注意しておいたほうがいいね。とりあえず、これは"買い！"だ。



↑CZ-830C。HEシステムのソフトはコンパクトなICカード。しかも、日電のPCエンジンとは親類というか兄弟のようなものだ。お値段は99,800円。製品に関するお問い合わせは、シャープ(株)☎03-260-1161(大代表)。



↑同時にもう１機種、X1turboZII(CZ-881C)が発売される。メインメモリが128Kバイトと強化。グラフィック機能、画像取り込み、FM音源などをフルサポートで、179,800円。

ついに出る!?　3Dでカワユイ彼女のホクロが見られる　立体映像可能 カメラ一体型VTR

うーん、寒い。こう冷え込んでくるとコタツでテレビでもながめながら、きゅっと一杯といきたいもんだが、ちょっと待てよ。お正月ってことは、初詣でで、カワイコちゃんたちは晴れ着で町を歩き回ってるわけで、すると当然、彼女も。うん、これをビデオっておかない手はない。あとでゆっくり眺められるし、うまくすれば、イッヒッヒッヒ、という経験をお持ちのみなさん。いいものが開発されましたぜ。

そう、いま流行の３Ｄで手軽に撮影できちゃうビデオカメラが、もーじき天下の東芝から発売されそうなのである。うれしいじゃないですか、本当に。

このビデオカメラ、人間の目の間隔に２つのCCDをならべ、ここから得られた２つの映像を交互に１本のビデオテープ（VHS-Ｃタイプ）に記録してしまう。言うのは簡単だが、とっても難しいことを手間いらずにやってくれちゃうのだ。しかも再生はVHD方式ビデオディスクの３Ｄソフト用のアダプターとメガネでオーケー。誰でもすぐさま３Ｄ映像の魔術師に変身できてしまうのだ。

さて、あなたはどんな映像をコレクションする？　イッヒッヒ。



↑３Ｄでも美しさに引けを取らない、２分の１インチ30万画素のＣＣＤを搭載。本体の価格は３００，０００円程度になる見通しだ。この製品へのお問い合わせは、(株)東芝☎０３-４７５-４５１１(大代表)までどうぞ。

透明インクなのに、光を当てると発色・変色してしまうのだぞよ 蛍光マーキングペン

唐突ではあるが、工業用マーキング材の話をひとつ。そもそもマーキング材とは何かというと、簡単に表現すれば蛍光マーカーのことだ。もう少し専門的には、鉄鋼材や航空機の欠陥調査をするために用いられる非破壊探傷材のことを指す。このマーキング材は昔から使われてきたんだけど、近頃では蛍光の色素になんと機能を持たせゆところまで進歩しているのだ。

シンロイヒ株式会社の蛍光マーキング材は秀逸。可視光下では白色に見えるインクに特殊な赤外線ランプを照射すると、さまざまな色に発色する『ルミナライトカラー』や、インクは透明なのだが、またもや紫外線ランプを照射することによって赤や青色が浮かび上がる『ロイヒマーカー』を送り出しているのだ。

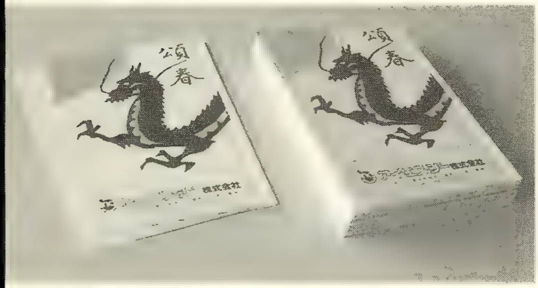
これらの蛍光マーキング材は、欠陥調査のほかにも工場の生産ラインにおいて、工程ライン用のチェック用や、工業製品の偽造防止用などにも使われている。それにしても、私はこの特徴を見て、昔なつかしのスパイ秘密手帳なるものを思い出してしまったのだ。



⬆ロイヒマーカー(1,000円)で描いた文字が、紫外線ランプで甦る。ルミライトカラーは、1,500円だ。お問い合わせは、シンロイヒ株☎0467-43-2121(代)までどうぞ。

システム手帳もまっ青の、バインダータイプ製本野郎がやってきたぞ! せいほん君

ログインでは、机ってものは、たいてい雪崩を起こしてるか、その寸前かのどっちかなんだけど、キミの机はどうかな? 机の整理って大変だよね。ちょっときれいにしたかと思っても、あっという間にいろんなものが積み上がっちゃうから。机がきれいな人って、なにか魔法を使ってるにちがいない。



⬅10枚以上70枚までのはがきを一冊にまとめられる。表紙デザインも多数あり、特注も可能。名刺が製本できるとじた君も近日発売。お問い合わせはアイ・エヌ・ジー(株)☎052-841-1540(代)。

じつはログインで雪崩を起こしてるのは、ヤマログや、情報局あてに届くおはがき。この雪崩の恐怖に、救いの手をさし伸べてくれるのが、このせいほん君。はがきを、本のような形にしっかりとまとめてくれるとっても優秀な子なんだ。こういう子を使わないと机はきれいになんないね。

とはいっても、せいほん君はそれほど大した外見はしてない。実態は、普通の厚紙2枚と、ビニールテープ1枚。つまり、厚紙ではさんで、テープで貼るだけなのだ。

で、定価は180円。高いのか、安いのか、なかなか難しいところだけど、机の上をキレイにしたいキミあたりはためしに使ってもいいだろーね。

足もとがあたたかければスキーの上達も早くなる!? ヒーティングシステム採用スキーブーツ

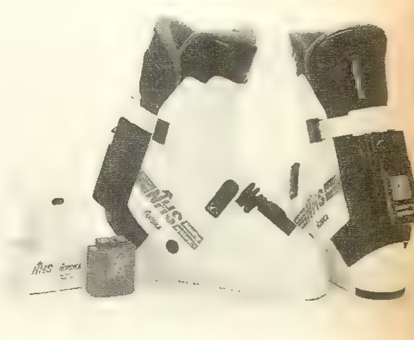
いよいよスキーシーズンの到来だ。スキーヤーにとっては一番わくわくする時期で、買う気もないのについスポーツ店に足を踏み入れてしまうという人も多いはず。やはりニューモデルは気になるものね。その中でも注目したいモデルがコレ。ノルディカのスキーブーツだ。

ノルディカNHSは、ヒーティングシステムを採用し、長時間足もとを暖かくしてくれるホットなモデル。今までにもこのシステムを採用したブーツはいくつかあったが、機能性や快適性に問題が残った。その辺を大幅に改良し登場したのがこのノルディカNHSというわけだ。

暖かさは後部スイッチの切り替えで3段階にコントロールがきく。"弱"の状態で約5時間の使用が可能。けれど、ナイターで滑りまくる猛烈スキーヤーに5時間は短いかもしれない。そういう人は、バッテリーチャージャーを持ち歩いてお昼を食べてる間、レストランのおばちゃんに頼み込んで充電してもらおう。

ちなみに、充電には約4時間かかるから、一日中ぶっ通しで滑っていたいって人は2足買うベシ!!

⬇スキーブーツが足にフィットしないと、楽しいスキーもぶちこわし。しかも足もとが寒いとホントに苦痛。このブーツで頭寒足熱といこうかね。80,000円。お問い合わせは日本ノルディカ(株)☎03-770-1121(代)。



Books

戦争という異常事態を冷めた目で描いた、自伝的小説の傑作

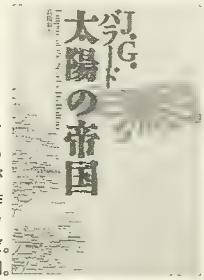
太陽の帝国　J・G・バラード

あのスピルバーグがＪ・Ｇ・バラードの小説を映画化！　この話を聞いて、『太陽の帝国』をＳＦと思った人、残念。これは、戦争という異常事態に置かれたひとりの少年の、精神的成長を描いた文学的薫り高い傑作小説なのだ。

作者のバラード自身と思われるジムという10歳のイギリス少年が主人公。戦争勃発の1914年から、終戦を迎える'45年までの上海での生活を描いている。その大部分は収容所が舞台。少年の目を通して描かれる世界は、飢えであり、ハエであり、死体であり、そして飛行機だ。日本兵が敵でイギリスが味方という観念も、彼にはない。戦争についてまわるこれらの悲劇的なモチーフが、この小説では淡々と描かれ、そこには悲愴感や恐怖感は存在していない。

この感覚は、バラードの今までの作品と同じものだ。ＳＦでありながら未来を感じさせない、その諦観してしまったような視線。しかし、きめこまやかな描写は、舞台となる世界の色や空気を伝えるのに十分な説得力を持っている（だから文学的なんだね、きっと）。そのルーツを、自伝的色あいの強いこの小説から読みとることができる。

スピルバーグがどう映画化したかは知らないけど、ジムの見た世界を彼の視点で映像化していて欲しいなぁ。



➡戦争って、決して格好のよいものじゃない、ということがよくわかる小説。作者バラードのルーツともいうべき１冊だ。国書刊行会、1,900円。

タイムスリップＳＦをハードボイルドタッチで描いた力作小説

機械たちの時間　神林長平

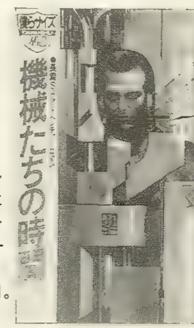
〝時間もの〟って難しい。特に、過去なんかをテーマにしちゃうと歴史的事実が立ちふさがっているから、ここをウマくクリアーするのが大変。

日本じゃ、あの半村良の『戦国自衛隊』なんかが、うまいことまとめていて、思わずナルホドもんだったけどね。

この神林さんのＳＦも、時間もの。頭の中にうめ込まれたTIPという装置で、時間を飛び超える男が主人公。過去が未来で未来が過去、と少々頭が痛くなるストーリーなんだけど、そこがとてもスンナリまとまっている。

それは、一人称で語られているからなんだろう。いつも主人公の視点から世界や時間を見ているから、読んでる私たちもまどわされにくい。もちろん一人称というだけあって、ハードボイルド。タバコにこだわり、女にだってクール、そして優しい。友情に厚く、タフ。なかなかカッコいい主人公なのですよ（私は俳優なら誰がいいかな、なんて考えながら読んでました）。

時間もののややっこしいところを一人称というかたちで解決して、それにハードボイルドタッチが無理なくマッチしたこのＳＦ。短いセンテンスにスピード感があり、おススメの一編。ラストのけだるさもイケルぞ。



➡コンピュータとシンクロするTIPを脳に埋めた兵士が、時を超えて活躍する。一気に読み終えてしまうスピード感に注目。徳間書店、680円。

コンピュータで音楽をするための参考書

パソコン音楽活用読本　ミュージック・ソフト・ラボ編

ボブ・ディランがフォークギターをエレキギターに持ち換えて初めてステージに立ったとき、多くの評論家やファンはこれを非難した。マイルス・デビスが電気楽器を多用し、８ビートの演奏を録音したアルバム『ビッチェズ・ブリュー』は、賛否両論だった。

ところが今では、電気楽器など飛び越して、電子楽器が当たり前。人間は演奏せずにコンピュータに演奏させる、いわゆるコンピュータミュージックだって珍しくもなんともない。

が、エレキよりもはるかに非人間的なコンピュータミュージックがさほど非難されずにここまでこられたのは、コンピュータのもつハイテックなイメージがあったからだろう。ところが、音楽データをコンピュータに入力する作業はとてもドロ臭い。正確無比なコンピュータに人間並みのあいまいな演奏をさせるために、地道な（言い換えればクラ〜イ）努力が続けられるのだ。

『パソコン音楽活用読本』は、そんなコンピュータミュージックでは忘れられがちな音楽理論に焦点が当てられている。つまり、パソコン音楽入門者のための音楽参考書。だったら、ごくフツーの音楽の参考書で十分じゃない、なんて野暮なことは言わないでおこう。が、どうも前半の音楽ソフトの紹介が物足りない。全体的に編集の荒っぽいところも目立つ、とこんな見方をするのは、一種の職業病かしらん、ね。



➡コンピュータで音楽するのには地道な作業が必要。その上に、音楽理論も知らなきゃいけない。そんな人に役立つ本だ。音楽之友社、1,300円。

お父さんにぜひ読んでもらいたい、ウィザードリィ奮戦日記

ウィザードリィ日記　矢野徹

コンピュータゲームと聞くと、すぐ若者たちが頭に浮かぶ。〝若者たちの新しい遊び〟って感覚。頭が柔らかくて反射神経が鋭くて、好奇心も旺盛な世代のための娯楽ってイメージが強い。別に中年のおじさんたちが挑戦してもいいんだけど、そんな先入観が邪魔してるみたいだ。

だけどおじさんたちだって一度やったらヤミつきになること間違いなし。それを身をもって体験したのが、ＳＦ翻訳家で作家の矢野徹さん。この本は、御年63歳の矢野さんがウィザードリィに夢中になっていく過程を、日記風にしるした本なのだ。

本誌でもおなじみの安田均さんの名著『SFファンタジィ・ゲームの世界』で目ざめ、ハード購入から宿敵ワードナーを倒す日まで、戦いに次ぐ戦いの日々を、氏の仕事をからめながら日記ふうにしるしている。

しかし、この若者の特権的娯楽が老人ボケ防止にまで役立つとは思わなかったですよ。足腰はゲートボールやゴルフで防ぐとして、頭の方はコンピュータゲームに限る。仕事にもプラスになりそーだし、いうことナシなのだ。

でも、やりすぎて、矢野さんみたいに幻覚(？)を見ないよーに！　その気持ちがわかるから、コワイ。



➡ＳＦ翻訳家である著者が、ウィザードリィを解き終えるまでを日記風に描いている。安田均氏との対談もある。エム・アイ・エー、1,600円。

ハチャメチャな道が近道！　おかしなゲームブックが登場

手軽にできる絶体絶命　多摩豊

お久しぶりのゲームブックが登場。今回は火浦功の人気シリーズ〝みのりちゃん〟キャラを使っている。少女マッドサイエンティストみのりちゃんの、ハチャメチャな性格をフルに活用した、トンデもないゲームブックとなった。

冒頭にはみのりちゃんおすましポーズのピンナップまで出てんだから、やる気もいっぱい。内容は、ＳＦスラップスティック。みのりちゃんがチョコレートの代わりに砂糖で作った欠陥選択機のまきぞえをくって、キミが時空の旅人になっちゃうワケだ。

そんなの、今までもあったヨ、なんて思ってるキミ。ちょっと気をつけなきゃいけませんゾ。これは、当たり前や、普通、常識が通用しないゲームブックなのだ。選択肢の中で、一番無難のばかり選んでいると、どうどうめぐり。あくまでも、ヘンテコ、非常識、を選ばなければいけない。

そーすれば、『トワイライトゾーン』にも行けるし、『エイリアン２』にも会えるし、『レイダース・失われたアーク』もできる。ＳＦ映画ファンはもちろん読みものとしてもおもしろいし、軽いＳＦが好きな人にもおススメしたい。

さし絵は、小説版と同じのいしかわじゅん。キュートで、ハチャメチャなみのりちゃんと一緒にがんばろうぜ！



➡火浦功の人気ＳＦシリーズ、みのりちゃんの世界をゲームブック化。とにかく、ハチャメチャさが楽しいゲームブックだ。早川書房、460円。

アメリカよりちょっと遠い国、イギリスの薫り溢れる本

12本の毒矢　ジェフリー・アーチャー

ある時は政治家、またある時はベストセラー作家。いろんな顔を持つ男、ジェフリー・アーチャーの初短編集がこれ。12のお話が収められている。

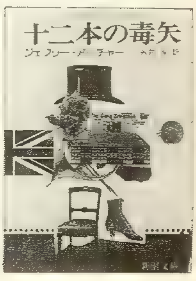
その大部分はオーソドックスな、オチを効かせたものなんだけど、まずアメリカや日本では生まれない味わいがある。なぜって、とってもイギリス的な薫りがプンプンしてるからだ。

あの007ことジェームズ・ボンド氏を見ていてもわかるように、なにかにつけウンチクをかたむけ、アクションだって、とてもスマート。早いはなしがスタイリッシュでダンディーなジェントルマンなワケ。

そんな要素がそれぞれの話の中に含まれている。伝統を重んじる習慣、娯楽、スポーツ、それをささえるジョンブル精神。すべてが大英帝国の歴史と誇りを感じさせる。ハンで押したように行動する男、バックギャモンにクリケット、大学生活だって日本みたいにノンポリ的ムードはない。スポーツや学業にも名誉をかけて戦うくらいだからハンパじゃない。

そのこだわりが滑稽でもあり、また愛しくもある。アーチャーはイギリス人を、そんなさめた目で見つめながらこの短編を書いたんじゃないかな。

気軽に楽しめる短編だけど、そーゆーとこまで考えちゃうと、しっかり内容は充実していたなあ、と今になってカンシンしてしまう私でした。



➡オチのきいたものや、しみじみとしたものなど、さまざまなタイプの短編を12編収めている。長編の多い著者唯一の短編集。新潮社、400円。

Music

長い冬の夜はやっぱり、しっとりと矢野顕子だね

グラノーラ
矢野顕子

矢野顕子が天才だなんてことは、もうさんざん言われてきたことなので、ここで今さら説明する必要はない。だがしかし、それにしても今回のアルバムはまたスンゴイ名盤なのだった。しかもサービス満点。小さなライブやテレビでおなじみのあの曲この曲がたくさんつまっている。

まずは、B－①の〝ふりむけばカエル〞。これは今年の春頃、NHKのみんなのうたで流れていた曲。某新聞の読者欄で論争を引きおこしたりしたので記憶の人もいるだろう。A-②とA-④ははっぴいえんど時代の細野晴臣の不朽の名曲だ。A-③の作詞は佐野元春。その彼がデュエットしているB-④は、浅草のファッションビルROXのコマーシャルソングだった。この曲とB-①でひさしぶりにタッグを組んだ糸井重里氏の詞がこれまた圧縮した表現でスゴイ。CDにはグリコ協同乳業の年間テーマ曲の〝花のように〞と〝やがて一人〞も収録されている。

グラノーラっていうのは、よくわかんないけど、確かパンの一種だと思った。それも宇宙でも食べられてるスゴイ奴だ。おいしくってタフなグラノーラ。ピッタリのアルバムタイトルだ。



MIDI
MIL-1034
2,800円

B（ビリー）・ジョエル、初の試み ソ連公演は大成功なのだ

コンツェルト
ビリー・ジョエル

このLPは、今年の7月に行なわれたB（ビリー）・ジョエルのソ連公演のもようを収録したものだ。ソ連でコンサートを行なうというのは、ビリーの長年の夢だったらしい。それだけに、曲と曲の合間のおしゃべりや、曲の紹介に、ロシア語の通訳をつけるなどの気配りも見せ、ようやく実現したソ連公演に対する力の入れ具合が窺える。

収録曲は〝オネスティ〞、〝グッドナイト・サイゴン〞など、全16曲。ビートルズの〝バック・イン・ザ・USSR〞なども織り交ぜて、国柄を考えての選曲となっている。ビリーの代表的なライブLPになること、間違いなしなのだ。



CBSソニー
35AP3430～1
3,5[illegible]円（2枚組）

ワム解散後待ちに待った G（ジョージ）・マイケルの再活動だ

FAITH
ジョージ・マイケル

1986年の夏、イギリスのポップデュオ、ワム！ が解散した。アンドリュー・リッジリーはなぜかレーシングドライバーを目指し、ジョージ・マイケルはソロ活動を開始したわけね。

そのジョージ・マイケルが、このたび初のソロLPを発表。さまざまなAID（エイド）コンサートに顔を出し、スモーキー・ロビンソンやスティービー・ワンダーとの共演で大人へと成長した彼のパワーが感じられる『FAITH』だ。

このアルバムには嬉しいことにあの〝I WANT YOUR SEX〞も収録されている。うーん、アルバムジャケットはビデオに出てくる彼女にしてほしかった。



EPICソニー
28・6P・854
2,800円

今年のクリスマスには こんなBGMはいかがかな

GMOクリスマス・ソングズ
GMO

クリスマスが近づくと、街角のいたるところでクリスマス・ソングが聴かれるようになる。〝きよしこの夜〞や、〝ジングル・ベル〞を聴きながら、「今年のクリスマスはどんなふうに過ごそうかな」と思いをめぐらすのは、老若男女問わず、日本人の年中行事だ。

「今年は、ゲーム仲間と一晩中ゲームをやって過ごすんだもんね」、と考えている君にぜひBGMとして使ってほしいのが、この『GMOクリスマス・ソングス』。おなじみのクリスマス・ソングをゲームミュージック音源で表現したものなのだ。ゲームフリークの君にピッタリのクリスマスが味わえるぞ。



アルファレコード
ALR-22920
2,200円

ポールの2枚組ベスト 待っていたのだ、これを!

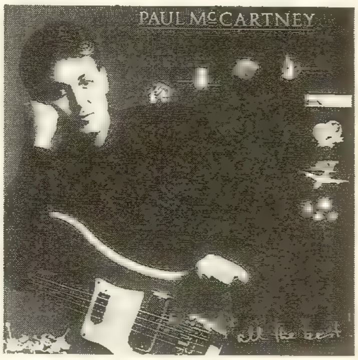
ALL THE BEST ポール・マッカートニー

奇しくも(?)今月は、ジョージ・ハリスンの新譜も、このページで取り上げてあるのだ。ビートルズ解散後、精力的に活動を続けてきたポールと、マイペースでゆったりと活動するジョージ。かなり対照的な2人が、ほとんど同時期にLPを出すなんて、ちょっとまれなことなんじゃないかな。

それはさておき、このポールのLPは、『ウイングス・グレイテスト』以来ひさびさのベストLPなのだ。彼のソロ活動の集大成とも言うべき、2枚組全20曲の強力盤。〝SILLY LOVE SONG〟のような、思わず「なつかしいっ」と叫んでしまうようなものから、〝SAY SAY SAY〟など記憶に新しいものまで、ポールの巡った軌跡をありありと感じとることができる。

おまけにこのLPには、1つだけ新曲が収録されているのだ。〝ONCE UPON A LONG AGO〟がそれで、この号が出るころにはシングルで発売されているはず。ポールの甘い声がよくマッチするスローナンバーだ。これは必聴もの。

16年前のポールから一番新しいポールまでじっくり味わうことのできるこのLP。ファンにとっては、彼のコレクションの中でも貴重な作品となるはず。

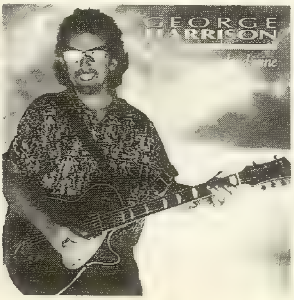


東芝EMI
RP15-5545
3,000円(2枚組)

5年ぶりのG(ジョージ)・ハリスン パワーUPした姿に感動

クラウド・ナイン ジョージ・ハリスン

やる気があるのかないのか、趣味でやってるんだからまあいいか、てな感じのアルバムを出し続けてきたジョージ。「長い冬が終わって春になって、よかったね」的なフワフワ、ダラリンとしたところが彼の持ち味でもあるのだが、今回はちょっと違う。エリック・クラプトン、リンゴ・スター、エルトン・ジョンといったいつもの仲良しグループにELOのジェフ・ソンを加えて、CDで聞いてもいいなと思わせるヤル気のあるサウンドを作っている。とは言え、やっぱりジョージ。どのゲームのBGMにも向かない、ホエホエっとレイドバックしたアルバムなのです。



ワーナー・パイオニア
P-13576
2,800円

帰って来たEW&F あのステージがまた甦る

TOUTH THE WORLD アース・ウィンド&ファイアー

アース・ウィンド&ファイアーといえば、そのド派手なステージと、ファンキーなサウンドでファンを魅了したものだ。だが'83年以来、メンバーのソロ活動が目立つようになり、グループとしての活動は停止したかに見えた。

今回の『TOUCH THE〜』の発表により、EW&F(アース・ウィンド・ファイアー)は4年ぶりにファンの前に姿を現わそうとしている。このビッグ・グループの復活は、今後の音楽シーンに多大な影響を及ぼすに違いない。ソロ活動により磨かれたP(フィリップ)・ベイリーのボーカルも光り、まさに、〝王者復活〟にふさわしい仕上がりのこのLP。要チェックだぜ。



CBSソニー
28AP3411
2,800円

新鬼ヶ島を完全収録 最新ファミコンBGM集だ

ファミコン・ミュージックVol.2 GMO

アルファ・レコードのゲームミュージック専門レーベル〝GMO〟から、『ファミコン・ミュージック』の第2弾が出たぞ。〝新 鬼ヶ島〟、〝メトロイド〟、〝リンクの冒険〟など、大人気のファミコンディスクゲーム9作の、すべてのゲーム・ミュージックが収録されている。もちろん音源はディスクシステムに搭載されている新音源。ゲームそのままの迫力が、耳からビンビン伝わってくるのだ。

ハイスコアを出した、あの場面を思い浮かべながらひとり悦に入るのもよし、新たに闘志を燃やすもよし。片時もゲームから離れたくない君にお薦め。



アルファレコード
ALR-22919
2,200円

新生ボンド、ティモシー・ダルトンの魅力がいっぱい

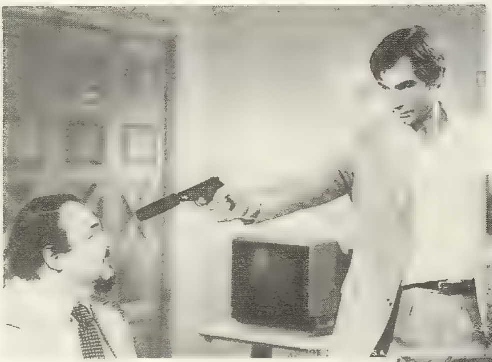
007リビング・デイライツ

ユナイト映画/イオンプロ作品
UIP配給
12月12日公開予定

もーいくつ寝るとお正月、という時期になってきた。みんなそれぞれ、いろんな楽しい計画があるだろうけど、その計画の中に入れてもいいオススメ映画がコレ。お正月から暗い気持ちになりたくない人、なんにも考えずに楽しみたい人にはゼヒ見てほしいのだ。

今や、もうアナクロの極みともいえるあのタイトル（美女がクネクネと踊る姿に文字が映し出される）が、スクリーンに登場すると不思議に心がウキウキしてしまう。タイトルだけで、今から娯楽映画見るんだゾーって気にさせちゃうワケ。だから、もう芸術性なんて難しいことは期待してない、楽しさを満喫できればいいのですヨ。そして、このシリーズ最新作は、その期待を決して裏切らないできばえ。

それはひとえに、若返ったジェームズ・ボンドにある。ロジャー・ムーアからバトンタッチされたニュー・ボンド、ティモシー・ダルトンは、すこぶるつきにかっこいい！　知的なうえにクールでダンディー、アクションだって歯切れがいい。久しぶりに登場したボンドの愛車、アストン・マーチンもよく似合う。恋愛だってまじめにやっちゃって、むやみに女とイチャつかない。これは今までのロジャー・ムーアじゃあちょっと……ね。ダルトンだから、しっくりいく設定なわけだ。



⬅ショーン・コネリー、ジョージ・レーゼンビー、ロジャー・ムーアに続く4代目ジェームズ・ボンドに扮するティモシー・ダルトン。小説のボンド像に一番近い、と大評判だ。キレのいいアクションとエレガンスな物腰が魅力的。



⬆お色気が売りのボンド・ガールの中では、知的な美しさが異色のマリアム・ダボ(右)。この作品で本格的に注目された26歳の美女だ。

そんな彼にあわせて、相手役のボンドガールも純情タイプ。アクションはド素人のチェリストが事件に巻き込まれ、ボンドと行動をともにするうちに彼に恋心を……ってな設定で、演じるマリアム・ダボもなかなかよろしい。

そこで気になるのが今度の敵。ボンドの任務というのがKGBの新しい作戦〝スパイ暗殺計画〞の壊滅。まず、その秘密を握るKGBの高官コスコフを亡命させ、内情を探ろうとするんだけど、そこにはウラがあって、本当の敵というのがKGBではなく、戦争大好きな武器商人ウイティカーだったワケ。

このウイティカーという敵は少々コメディーぽくってよくないんだけど、それをカバーするかのように大活躍をするのが彼の手下のネクロスという若い男。北欧系のマスクにブロンドヘアー、おまけにかなりのマッチョマン。

この人がボンドと生死をかけたアクションを展開する。特にラスト近くの空中でのアクションは、手に汗にぎる迫力。若返ったボンドにあわせて、敵も若返り秘密兵器に頼らない肉体を駆使した体当たりアクションをみせてくれる。やっぱりこんなアクションは若くなくちゃできないことだ。なにしろロジャー・ムーアのボンドは50歳過ぎてたから、ちょっと無理があった。

古いのはタイトルだけで、内容一新（といっても、これがイワン・フレミングの原作に一番近いイメージなんだけど）した〝007〞。これからも、このノリで作っていってほしいものだ。



⬆カーアクションは、〝007〞には欠かせない重要な要素。シリーズ15作目の今回も、秘密兵器を装備したアストン・マーチンが登場し大活躍をする。痛快で迫力満点。

コミックスの原点に戻った人気シリーズの最新作登場

スーパーマン4 最強の敵

キャノン・フィルム映画
東北新社/松竹富士配給
12月19日公開予定

〝007〟がまじめにアクション映画しているのに対し、こちらの『スーパーマン』シリーズも回を重ねるうちに、その本来の姿であるコミックスの世界を重視してきたみたい。

両作品とも原作に忠実になりつつあるということで、まずはメデタイ、メデタイ（だからお正月のおススメ2本にしたのですよ、ハイ）。

スーパーマンも、これで4作目。内容はコミックスだとはいえ、タイトルは今までと同じ。いかにも今から映画が始まるって感じで心がウキウキしてくる。大好きなタイトルのひとつだ。あと『スター・ウォーズ』さえそろっていれば、幸せな1988年が迎えられそうだったのに……。ジョージ・ルーカスさん、ＴＶのコマーシャルに出てる時間があったら、早く続編を作ってョ！ いけない、いけない。ちょいと話がそれてしまった。ゴメンナサイ。

で、『スーパーマン4/最強の敵』のお話。この〝最強の敵〟というのが、ニュークリア・マン。スーパーマンの宿敵、レックス・ルーサー（ジーン・ハックマン）が、博物館から盗んだスーパーマンの髪の毛と太陽エネルギーをかけあわせて作りあげた、いわばスーパーマンのクローンみたいなヤツ。黒のコスチュームで、胸にはNのイニシャルと太陽マーク。もちろんマッチョマンなんだけど、なにせ太陽光線がないとまったくパワーを発揮できない。日陰に入るとしおれてしまう。ここいらへんが妙にかわいかったりして、悪いヤツって感じがない。見事にコミックスのキャラクターしているのだ。



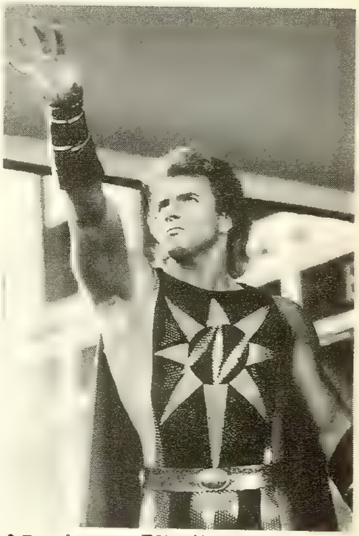
⬆スーパーマンの恋人ロイスにライバル出現？ サエないほうのクラーク・ケントに恋する女性レイシィが登場する。演じるのは、文豪アーネスト・ヘミングウェイの孫娘マリエル・ヘミングウェイ。



⬅もうスーパーマンはちょっと……なんて言ってたクリストファー・リーブだけど、やっぱりスーパーマンは彼が一番。

それに、もうひとつスーパーマンに敵が登場。核兵器だ。核軍縮会議が失敗に終わって、世界中が核の不安にかられたとき、ひとりの少年がスーパーマンに「核兵器を地球から消して！」と手紙を送る。それに心を動かされたスーパーマンは、地球上の核兵器を宇宙へ。宇宙空間に巨大な網を放ち、その中に世界中から集めた核ミサイルを入れ、太陽に向かって投げ込むのだ。安直な解決法だなぁ、なんていっちゃだめ。コミックス感覚の投入を図った、大胆で夢のある発想ではないか!?

この、いとも楽しい映画の原案を考えたのは、スーパーマンに扮しているクリストファー・リーブその人。本当はかなりのインテリらしいけど（というのも、ほかの映画ではまったく違うイメージのうまい役者さんなのだ）、その片鱗さえのぞかせない徹底したコミックスヒーローぶりを披露している。



⬆スーパーマンの最強の敵、ニュークリア・マン。この役に抜てきされたのは、ハングライダーが得意という新人マーク・ピローだ。

なんでもこの映画は、スーパーマンがコミックスに登場して50年目を迎えた記念作品とか。なるほど、そういうこともあってコミックスに徹したのだなぁ、とますます確信を強めた。とにかく、難しいことを考えずに楽しもう。

文/渡辺麻紀

Video

コナミがユニークな品揃えでビデオに進出!

モノクロTV時代の最高峰コメディー番組をビデオ化

「オレがこんなに強いのも、あたり前田のクラッカー」。藤田まこと演じるところの〝あんかけの時次郎〟が番組の最初に発する、そのキャッチフレーズ。わっかるかなあ、わかんねーだろうなあ。おじさん達がご幼少の砌(みぎり)、それこそ〝ひょうきん族〟なんかハダシで逃げ出して玄関先でころんであちこちすりむいてアイテテテなんて感じで、ブッ飛んだ超時空ギャグの連発で、モノクロテレビ全盛のお茶の間をにぎわせてくれた、かの『てなもんや三度笠』。名前ぐらい、聞いたことがあるはず。

もし、全然まったく知らないのなら、お父さんお母さんに聞いてみなさい。必ず、知ってるから。



➡「サビシィ〜」とか「キビシィ〜」といった、財津一郎お得意のギャグも、この番組によって確立したのだ。

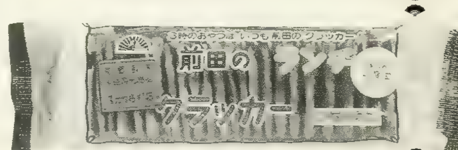
さて、その、てなもんや三度笠のビデオがシリーズものとして、発売されることになったのだ。そのメーカーはコナミ。ん!? コナミ？ なんだと！ うそではない。本当に、コナミから発売されるのだ。コナミブランドも手広くなっていくばかり、なり。

テレビの台数がうなぎ上りでふえていた、テレビ黄金時代（昭和30年代中程〜後半）に製作された、痛快時代劇コメディー。藤田まこと、白木みのる、財津一郎、てんぷくトリオ……強烈な個性で築かれた芸術品！ と言ってもオーバーじゃない、てなもんや三度笠。ログイン読者なら、見るべきである。

てなもんや三度笠①

発売、販売元／コナミビデオ
時間／60分〜90分、モノクロ
価格／9,800円〜12,800円





⬆これが、「当たり前田のクラッカー」。今でも藤田まことのCMで発売されているのです。



⬆今は、伊東四朗(右)しか残っていないてんぷくトリオも、半レギュラーで出演していた。



⬆藤田まことのあんかけの時次郎と、白木みのるの珍念。ふたりの絶妙なかけあいは、今見てもちっとも古くないし、大笑いできる。それにしても、藤田まことが若い！

桂三枝の新作落語とコナミのCGが見事にドッキング

「はいはいはいはい、いらっしゃい！」最近ではものまねのほうが先行している、なんて失礼な、ねえ。

上方落語の重鎮、桂三枝のオリジナル落語『ゴルフ夜明け前』が、ビデオになり発売された。日本の夜明けのころ、京都山中のゴルフコースに(!?)、近藤勇、沖田総司、坂本龍馬、そして中岡慎太郎の4人が立つ。そしてそのマッチプレーがもたらすものは？ そういう時間の流れを超えた創作落語だ。

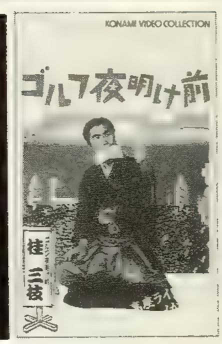
今までにも、落語のビデオ化は、いくつかあった。このゴルフ夜明け前はその中に埋もれてしまう？ いや、強烈な売り文句があった。お題を演じるはもちろん桂三枝、して、その背景がコンピュータ・グラフィックス。CGなんだと！ 身ぶり手ぶりで熱演する桂三枝のバックがCG。発売元は、前出てなもんや三度笠の、コナミ。やや冒険とも思えるが、いろんな意味で、コナミだからできる作品といえるのかもしれない。

芸術祭大賞を受賞した桂三枝の芸とコナミのコンピュータの芸。どう組み合わさっているか、笑えるか？ 新しい試みには、とりあえず首を突っ込んでみる姿勢が大切である。

ここに紹介した以外にも、コナミのビデオのラインナップは、奇想天外で画一化されていなくて、おもしろい。変なビデオ、もっと出してください。

ゴルフ夜明け前

発売、販売元／コナミビデオ
時間／45分、ステレオ・ハイファイ
価格／12,800円



有名人のソックリ人形が繰り広げるキツ〜イ諷刺番組

イギリスってのは、よくわからん国だ。伝統を重んじ、習慣を重んじ、となんか堅苦しいイメージがある。ところが、パンクとかハードロックが生まれたのもイギリスなんだよね。う〜む。

そしてイギリスのTV番組となると、ますます頭がワヤクチャになる。なんたって国営放送のBBCには『モンティ・パイソン』という超ブラックな番組があった（日本でも放送されていた、コメディー番組。女王をバカにするわ、おかまが出るわ、でもう大変）。

で、国営放送がそんな番組をやっているんだから民放は、というと——、これまたトンでもないのがあった。

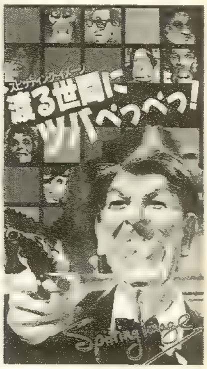
レーガン大統領などの政府要人やロックスターのソックリ人形を使って、そのモデルの人物を辛辣にパロっている〝SPITTING IMAGE〟という番組だ。このソックリな人形がクセモノで、ソックリなんだけどヒドイほうにソックリなわけ。人形見ただけで、笑ってしまう。そして、この人形たちがまたヒドイことをやるのだ。

レーガンの頭の中はカラッポ、チャールズ皇太子は足りない男、ポール・マッカートニーは薬中毒、などなど。特に、ソ連やアメリカ、イランをネタにしたギャグが抜群。ここまでやってイイのかな、と思うほどキツ〜イ。

特におもしろいのがビデオになってるので、見てください。クセになるぞ。

渡る世間にツバぺっぺっ!

発売、販売元／ポニーキャニオン
時間／55分、ハイファイ・モノラル
価格／9、800円





⬆ティナ・ターナー。いやー、デフォルメの極致だ。このほか、デビッド・ボウイ、マドンナ、ブルース・スプリングスティーンなどロック界のスターが続々登場。でもファンは怒るかな。

⬇プリンスなのだ。口元に注目。歌い方や声までソックリ。





⬆⬇上は映画界からウッディー・アレン。下は……、ソ連の高官だ。



女性に人気のハーレクイン・ロマンスのビデオが登場

『ハーレクイン・ロマンス』て知ってるかな。女性に大人気のシリーズ小説で、今度ビデオでもシリーズ化された。

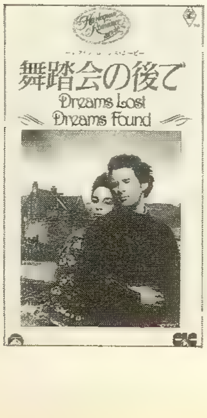
ハーレクインのテーマは燃えるような恋。決まったパターンがあって、主人公の女性が、ハンサムで金持ちで地位のある理想の男性と恋におちる。ところが何かしら邪魔が入ってしまう。でも、ふたりの思いは強くてラストはハッピーエンド、といった感じだ。

ヘッ、クダラネーナー、と思っちゃいけない。だってね、こんな恋愛あるわけないよ、とか、私は人柄が良ければ地位とかお金なんていいの、なんて言ってる女の子だって、心の奥底ではハーレクイン・ロマンスの世界にあこがれているんだぞ。そのいい例が結婚式。女の子は、そのほとんどが美しい夢の世界のヒロインになってしまう。白いドレス、チャペル、花束……etc.。

そして、その相手をするのは間違いなく男性の、君なんだよね。結婚式では、誰もが理想のカップルに成り切るわけで、それはもうそのままハーレクイン・ロマンスのハッピー・エンド。

だから、今からでも遅くはない。一度はこの手の世界を知っておくべきだ。後でパニックにならないためにも、ビデオでお勉強しておいたほうが、よいですぞー（これは、経験者からの忠告）。

それに、このビデオシリーズはひとつの映画として見ても、ちゃんと楽しめるできの良さ。一見の価値あり！



舞踏会の後で

発売、販売元／CIC・ビクタービデオ
時間／101分、モノラル
価格／15、800円



⬆これはシリーズ第2弾「舞踏会の後で」のワン・シーン。ハッピー・エンドってわかってると、安心して甘いムードにひたれてイイな。

Software Index

さあ、試験も終わったし、やりたくてもできなかったあのソフトが遊べるぞ!! と思ってソフト屋さんに行ってみるともうならんでない。うろおぼえじゃ注文のしようもないし、くやしいね。そこで、ログインが独自取材して作ったインデックスがこれだ。1987年12月現在のゲームソフト在庫リスト。全タイトルを網羅することはできなかったけれど、ソフトハウス数66社、ゲームタイトル数288本。これで安心してお店に注文できるね。お店に注文してもどうしても手に入らないときは、直接ソフトハウスに入手方法を聞いてみよう。ただし電話での問い合わせは、月曜から金曜までの、午後1時から、午後5時までのあいだにしてね。

●ジャンルの表記

AC ……………………アクション
ADV ……………アドベンチャー
RPG …………ロールプレイング
SIM ……………シミュレーション
TBL …………麻雀、将棋、パズル

アクションロールプレイングのように複合的なものは、AC/RPGと表記。

アイレム			**06-534-1060**
スーパーロードランナー	AC	MSX2	5,800円(C)
スペランカー	ADV	MSX	4,900円(C)
アートディンク			**0474-77-7541**
A列車で行こう	SIM	PC88、PC98、X1、MZ25、FM7、FMR50/60	7,800円(8ビット)、6,800円(FM、T)、9,500円(98、FMR)
地球防衛軍	SIM	PC88SR、PC98(初期、U除く)、X1t	7,800円(5D)、9,500円(98)
ハウ・メニ・ロボット	SIM	PC98(初期、U除く)	9,500円(D)
アスキー			**03-486-7114**
ウィザードリィ	RPG	PC88、PC98、X1、FM7、MSX2	9,800円(D)
ウィザードリィ2、3	RPG	PC88、PC98、X1、FM7	9,800円(D)
英雄ヤマトタケル	RPG	PC88(VA除く)、PC98	6,800円(D)
オホーツクに消ゆ	AC	PC88、PC98(VMまで)、PC60、FM7、MSX	6,800円(D)、3,800円(T)
戦場の狼	AC	PC88mkII、FM7、MSX	6,800円(D)、5,800円(C)
魔界島	AC/ADV	MSX2	6,800円(C)
魔界村	AC	PC88SR、FM7	6,800円(C)
アルシス ソフトウェア			**0956-22-3881**
ウイバーン	AC	PC88SR、PC98(M除く)、X1、MZ25、FM77	6,800円(D)
リバイバー	ADV	PC88、X1、MZ25、FM7、MSX2	6,800円(D)
ウィンキーソフト			**06-388-8177**
ルーイン	RPG	PC88SR、FM77AV	7,800円(D)
ロストパワー	RPG	PC88SR、PC98(U除く)、X1、FM77AV	7,800円(D)
ウルフ・チーム			**03-269-8650**
ヤシャ	AC	PC88SR、PC98、FM77AV、MSX2	7,800円(D)
エス・ピー・エス			**0245-45-5777**
王将	TBL	X1、MZ20	4,000円(T)
棋太平	TBL	PC88SR、X1、MZ25、FM77	6,500円(5D)、7,000円(3D)、4,500円(T)
リターン・オブ・イシター	RPG	PC88SR(VA除く)、PC98	6,800円(D)
リ・バース	ADV	PC88SR、PC98、X1、MZ25、FM77	7,800円(D)
エニックス			**03-366-4345**
アニマルランド殺人事件	ADV	MSX	5,800円(C)
ウイングマンII	ADV	PC88SR、PC98(U除く)、X1、FM7、MSX	6,800円(D)、4,800円(T)、5,800円(C)
ガンダーラ	AC/RPG	PC88SR、X1t、FM77AV	7,800円(D)
ジーザス	ADV	PC88SR、X1t、FM77AV	7,800円(D)
ドラゴンクエストII	RPG	MSX	6,800円(C)
ドラゴンバスター	AC/RPG	PC88SR	7,800円(D)
ワールドゴルフII	SIM	PC88SR、PC98、FM77AV	7,800円(D)
キティ エンタープライズ			**03-499-4271**
扉を開けて	RPG	PC88mkII、X1t	7,800円
キャリーラボ			**096-363-0211**
F2グランプリ	AC	PC88、PC80SR、X1、MZ20、FM7	5,800円(D)、3,800円(T)、6,800円(MZ25)
ギャプラス	AC	PC98	6,800円
大脱走	AC	PC88、PC98、PC80、PC60、X1、MZ20、FM7	6,400円(5D)、6,800円(3D)、4,200円(T)、5,800円(C)
ぱよーん ぽよよーん	AC	PC88	5,800円(D)、3,800円(T)
飛車	SIM	PC88、PC98、PC80、PC60、FM7	6,400円(5D)、6,800円(3D、8D)、4,200円(T)
フライト イン ハワイ	SIM	PC88VA、PC98、FMR50	7,800円
マッド ライダー	AC	MSX2	6,200円(C)
リターン・オブ・ジェルダ	AC	MSX2	5,800円(C、D)
クエイザーソフト			**03-442-4233**
A.I.R.	RPG/SIM	PC88SR	7,800円(5D)
レジェンド	AC	PC88SR	7,800円(5D)

●機種名の表記

PC88	PC-8801〜PC88VA
PC88mkII	PC-8801mkII〜PC-88VA
PC88SR(VA除く)	PC-8801mkIISR〜PC-8801MH
PC88VA	PC-88VA専用版
(PC-8801MA、PC-8801FAについては未確認です)	
PC98	メモリ増設が必要なものもあります
X1	X1ターボを含みます
X1t	X1ターボのみ
MZ20	MZ-2000〜MZ-2500
MZ25	MZ-2500
FM77	FM-77〜FM77AV
FM77AV	FM77AV専用版
(FM77AV20/40EXについては未確認です)	
JX	IBMパーソナルコンピューターJX
MSX	MSX、MSX2
MSX2	MSX2専用版

●メディアの表記

5D	5インチ2D
5DD	5インチ2DD
5HD	5インチ2HD
3DD	3.5インチ2DD
3HD	3.5インチ2HD
T	テープ
C	ROMカートリッジ

タイトル	ジャンル	機種	価格
クリスタル ソフト			06-326-8150
クリムゾン	RPG	PC88SR	7,800円(5D)
ジハード	RPG	PC88SR	7,800円(5D)
バビロン	RPG	FM77AV、PC88SR	7,800円(D)
ボルフェスと5人の悪魔	RPG	MSX	5,800円(C)
夢幻の心臓	RPG	PC88、X1、FM7	7,800円
呉ソフトウェア工房			0486-46-0660
アルゴオ	AC/RPG	PC88SR、PC98(U除くM以降)、X1、FM77AV	7,500円(3D、5D)、7,800円(3DD、5DD、5HD)
ゲームアーツ			03-984-1136
キューピーパニック	AC/TBL	PC88SR	6,800円(5D)
ぎゅわんぶらあ自己中心派	TBL	PC88、PC98、X1、FM77	6,800円(5D、3D)、7,800円(5DD、5HD、3DD)
ぎゅわんぶらあ自己中心派2	TBL	PC88	6,800円(5D)
シルフィード	AC	PC88SR	6,800円(5D)
ゼリアード	AC	PC88SR	7,500円(5D)
テグザー	AC	PC88、PC98、MZ25、FM77、MSX	6,800円(D)、5,800円(C)
光栄			044-61-6861
蒼き狼と白き牝鹿	SIM	PC88、PC98、X1、MZ25、FM7、FM16β、S1、MSX	7,800〜8,800円(D)、4,800円(T)
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	SIM	PC88、PC98	9,800円(D)
三國志	SIM	PC88、PC98、FM7、FM16β、FMR50、X1、MSX、MSX2	14,800円(D)、12,800円(MSX、C)
抄本三國志	SIM	PC98、PC88、X1、FM7	8,800円
信長の野望(テープ版)	SIM	PC88、PC80、PC60mkII、X1、FM7、S1、MSX	4,500 円、4,800円(MSX)
信長の野望(ディスク版)	SIM	PC88、PC98、PC98LT、PC80、PC66、X1、MZ1500、MZ25、FM77、FM16β、B16、JX、MSX2	5,800〜9,800円
信長の野望全国版	SIM	PC88mkII、PC98、X1、MZ25、FM7、FMR50、B16、MSX、MSX2	9,800円(D、C)、8,800円(MSX2、D)
工画堂スタジオ			03-353-7724
コズミックソルジャー	RPG	PC88(VA除く)、PC98、X1t、MZ25、FM7、MSX2	8,800円(PC98、MZ25)、7,800円(その他)
サイキック ウォー	RPG	PC98、PC88mkII	8,800円(D)
覇邪の封印	RPG	PC88、PC98、X1、FM7、MSX	9,800円(PC98)、7,800円(MSX、C)、8,800円(その他)
へらくれす	TBL	PC88SR、FM7	4,480円(D)
コスモス・コンピューター			03-770-1821
億万長者	SIM	PC88SR(VA除く)、PC98(U除く)、FM77AV、FMR	9,800円(5HD、5D、3D)
ザイダー 大惑星ユング	RPG	PC88(VA除く)、FM7	7,800円(5D、3D)
ザイダー バトル・オブ・ペガス	RPG	MSX	5,800円(C)
コナミ			03-264-5678
悪魔城ドラキュラ	AC	MSX2	5,800円(C)
ウシャス	AC	MSX2	5,800円(C)
F1スピリット	AC	MSX	5,800円(C)
ガリウスの迷宮	AC	MSX	4,980円(C)
がんばれゴエモンからくり道中	AC	MSX2	5,800円(C)
Qバート	AC	MSX	4,800円(C)
キングコング2	AC	MSX2	5,800円(C)
グラディウス2	AC	MSX	5,800円(C)
シャロム	AC	MSX	5,980円(C)
火の鳥	AC	MSX2	5,800円(C)
メタルギア	AC	MSX2	5,800円(C)
夢大陸アドベンチャー	AC	MSX	4,980円(C)
コンパイル			082-263-6006
ガーディック	AC	MSX	4,900円(C)
魔王ゴルベリアス	RPG	MSX	5,900円(C)

Software Index

サブロジック コンピュータ			0434-86-7715
フライトシミュレーターII	SIM	PC98	8,800円(5DD、3DD)
ザイン・ソフト			0794-31-7453
牙龍王	AC	MSX2	6,400円(C)
スーパートリトーン	RPG	MSX2	5,900円(C)
ディープ フォレスト	RPG	FM77AV、MSX2	7,800円(D)、5,800円(C)
トリトーン	RPG	PC88SR、PC98(M、VM)、PC66SR、PC60SR、X1、MZ25、FM7、MSX	6,800円(D)、5,800円(C)、4,800円(T)
魔神宮	RPG	PC98VM、X68000	7,800円(D)
未来	RPG	PC88mkII、PC98、X1、MZ25、MSX	7,800円(D)、5,800円(C)
JDS			03-428-3359
名監督	SIM	PC98、PC88VA	6,800円(D)
システム・サコム			03-635-7609
シャティ	ADV	PC88SR、PC98、X1、X68000、MZ25、FM77、MSX2	9,800円
ゾーン	AC	PC98	7,900円
ドーム	ADV	PC88SR、PC98、X1、X68000、MZ25、FM77、MSX2	9,800円
ハイウェイスター	AC	PC98	7,900円
バリアント	AC	PC98	6,800円(5DD)、7,800円(8D)
ブラウンズ ラン	AC	PC98	6,800円(5DD)、7,800円(5HD、8D)
メルヘンベールI	AC/RPG	PC88、PC98、X1、FM77、MSX	7,900円(D)、5,800円(C)
メルヘンベールII	AC/RPG	PC98	7,900円
ユーフォリー	AC	X1	6,800円
システムソフト			092-752-5262
エリュシオン	RPG	PC98	7,800円
オーガ	SIM	PC88、PC98、X1、MSX2	6,800円(D)、5,800円(C)
現代大戦略	SIM	PC98	7,800円(D)
上海	TBL	PC88、PC88VA、PC98、X1、文豪mini7G/GX/H	6,500円(D)
大戦略	SIM	PC88SR、X1、FM7	7,800円(PC)、6,800円(FM7、X1)
大戦略パワーアップセット	SIM	PC98	5,800円(D)
大戦略II	SIM	PC98	9,800円(D)
大戦略IIエディタセット	Tool	PC98	6,000円(D)
チャンピオンシップロードランナー	AC	PC88、PC98	6,800円(D)
冒険浪漫	AC/RPG	PC88SR、MSX	7,800円(D)、4,800円(C)
立体版遊撃王	SIM	PC98	7,800円(D)
シャノアール			03-778-0445
麻雀悟空	TBL	PC98、MSX2	6,800円
シンキング ラビット			0797-73-3113
鍵穴殺人事件	ADV	PC88、FM7	7,800円(5D)
カサブランカに愛を	ADV	PC88、PC98、X1t	7,200円(D)
ザ・マン・アイ・ラブ	ADV	PC88、PC98、X1t	7,800円(D)
道化師殺人事件	ADV	PC88、PC98、MZ25	7,800円(5D)、8,800円(MZ)
ジーエーエム			03-736-6879
囲碁名局集87	TBL	PC98(初期、U除く)	7,800円(D)
碁キチくん(初・上)	TBL	PC98(初期、U除く)、PC88VA、FM16B、B16	14,800円(D)
碁キチくん(中・下)	TBL	PC98(初期、U除く)	14,800円(D)
太平洋の嵐	SIM	PC98M/VM/VX、PC88VA	12,800円(5HD)
楽しい詰め碁	TBL	PC98(初期、U2除く)	7,800円(D)
ジャレコ			03-420-2271
ブレイクイン	AC	MSX	4,900円(C)
ミシシッピー殺人事件	ADV	MSX2	6,800円(C)
スキャップトラスト			03-486-8127
ガルフォース 創世の序曲	ADV	PC88、PC98、X1	7,800円(D)
スクウェア			03-832-0851
ウィル	ADV	PC88、PC98、X1t、FM7	5,800円
エイリアン2	AC	MSX	5,900円(C)
キングスナイト	RPG	MSX	5,900円(C)
キングスナイト スペシャル	RPG	PC88(VA除く)、X1	6,900円(D)
ジェネシス	RPG	PC88(VA除く)、PC98	5,800円(D)
テグザー	AC	X1	6,800円(D)、5,800円(T)
ブラスティー	RPG	PC88(VA除く)、PC98、X1	7,900円(D)
スタークラフト			03-988-2988
闘氣王	AC/RPG	PC88、PC98、X1、FM7	7,800円(D)
ファンタジーII	RPG	PC88SR、PC98、X1、FM7	9,800円(D)
マイト アンド マジック	RPG	PC88SR、PC98、X1、FM7	9,800円(D)
セイカ ロモックス			03-345-7451
ピロマン	AC	MSX	5,500円(C)

ソニー			03-448-3311
イース	RPG	MSX2	7,800円
ガルフォース	AC	MSX	5,800円
ガルフォース「創世の序曲」	ADV	MSX2	6,800円(D)
奇々怪界	AC	MSX2	5,800円
棋聖	TBL	MSX2	6,800円
ザナドゥ	RPG	MSX2	7,800円
三國志	SIM	MSX2	12,800円(D)
ジーザス	ADV	MSX2	7,800円(D)
雀聖	TBL	MSX2	6,800円
聖飢魔IIスペシャル	AC	MSX2	5,800円
ドラゴンクエスト	RPG	MSX2	6,400円
信長の野望「全国版」	SIM	MSX2	8,800円(D)
ハードボール	AC	MSX2	5,800円
バックギャモン	TBL	MSX	4,000円
ペイロード	AC	MSX	4,900円
ミッドナイトブラザーズ	ADV	MSX2	4,800円
メルヘンヴェールI	RPG	MSX2	7,900円
レプリカート	AC/TBL	MSX2	5,800円
レリクス	RPG	MSX2	7,200円
ロードランナーII	AC	MSX	5,800円
ワールドゴルフ	SIM	MSX2	5,800円
ソフトプラン			**08669-3-8686**
ウォーズI	SIM	PC88、PC98(U除く)	5,800円(D)
群雄争覇	SIM	PC88SR、PC98(U除く)	6,800円(D)
戦国大名	SIM	PC88、PC98(U除く)	6,800円(D)
戦場の星	SIM	PC88SR、PC98(U除く)	6,800円(D)
孫子	SIM	PC88SR、PC98(U除く)	6,800円(D)
タイトー			**03-264-8611**
アルカノイド	AC	PC88SR、X1t	6,800円(D)
スクランブル フォーメーション	AC	MSX2	5,800円(C)
バブルボブル	AC	MSX2	5,800円(C)
T&Eソフト			**052-773-7770**
3Dゴルフシミュレーション	SIM	PC88(VA除く)、PC98、X1、FM77	6,800円(5D)、4,000円(T)
3DゴルフシミュレーションPart2	SIM	FM77	4,000円(T)
3Dゴルフシミュレーションスーパー	SIM	PC88SR(VA除く)、PC98、FM77	6,800円(D)
スーパーレイドック	AC	X1、MSX	6,800円(5D、C)
ディーヴァ	AC/SIM	PC88SR、PC98、X1、FM77AV、MSX	7,800円
ハイドライド	RPG	PC88、PC98、X1、FM77、MSX、MSX2	6,800円(D)、4,800円(T)、5,800円(C)
ハイドライドII	RPG	PC88、X1、FM77	6,800円(D)、4,800円(T)
レイドック	AC	FM77AV、MSX2	6,800円(D)
テクノソフト			**0956-33-5555**
オービットIII	AC	PC88SR、PC98、X1	6,900円(D)、4,800円(T)
九玉伝	RPG	PC88SR(VA除く)、PC98、X1、FM77AV、MSX2	7,800円(D)
コムサイト	SIM	PC88SR、PC88VA	6,900円(D)
雀友	TBL	MSX	5,400円(C)
データウエスト			**06-968-1236**
イミテーションシティ	ADV	PC88SR(VA除く)、FM7、X1	7,800円
ゴルコス	ADV	PC88SR(VA除く)、X1、FM7	7,800円
GEDIT	GT	MZ25、FM7、FM77AV	8,000円
第4のユニット	ADV	PC88SR、X1、FM7	6,800円
T.D.F.	SIM	PC88SR(VA除く)、PC98(U除く)、FM7、X1	6,800円
マーベラス	RPG	PC88SR(VA除く)、PC98(U除く)、X1、MZ25、FM7	6,800円
デービーソフト			**011-251-7462**
うっでい ぽこ	ADV	PC88、PC98、X1、FM77AV、MSX2	6,800円(D、C)
クロスブレイム	AC	MSX	5,800円(C)
始皇帝	TBL	PC88、X1	6,800円(5D)、4,800円(T)
ゼクサス	AC	MSX	5,800円(C)
フラッピー	AC	MSX	5,800円(C)
プロデュース	SIM	PC88、PC98	6,800円(D)
ヴォルガード	AC	MSX	5,800円(C)
らぷてっく	AC	PC88、FM77AV	6,800円(D)
らぷてっく2	AC	MSX	4,900円(C)
電波新聞社			**03-445-6111**
スペース ハリアー	AC	X68000	6,800円(D)
ドラゴンバスター	AC	X1、FM77AV	6,200円(X1)、6,000円(FM)

Software Index

東宝			03-591-4557
タッチ	ADV	PC88SR(VA除く)	7,800円(5D)
モンスターズ・フェア	AC	MSX	4,800円(C)
ルパン三世カリオストロの城	RPG	PC88(FH以降除く)、XIt、FM7、MSX2	7,800円(5D、3D)、6,800円(C)
ナムコ			03-756-2311
ドラゴンバスター	AC	MSX2	5,800円(C)
日本コンピュータシステム			03-486-6588
エルスリード	SIM	PC88SR、XI、MSX2	6,800円(MSX2)、7,200円(その他)
エルスリード戦史	SIM	PC98	8,000円
ガイアの紋章	SIM	PC88SR、XI	7,800円
ガイフレーム	SIM	PC88SR、PC98、XI	8,200円(PC98)、7,800円(その他)
メイドゥム	ADV	PC88、XI	6,800円
日本テレネット			03-268-1159
アルバトロス	AC/SIM	PC88SR、PC98、PC66、XI、FM7、MSX	8,800円(D)、5,800円(T)、6,800円(C)
神羅万象	AC	PC88VA	7,800円(5HD)
デジタル・デビル・ストーリー 女神転生	AC/RPG	PC88SR、XI、FM77AV、MSX	7,800円(D)、6,800円(C)
ファイナルゾーン	AC	PC88SR、XI、MSX	7,800円(5D)、4,800円(T)、6,800円(C)
反生命戦機アンドロギュヌス	AC	PC88SR、MSX2	7,800円(5D、C)
プロ野球FAN テレネットスタジアム	AC/SIM	PC88SR、PC98、XIt、FM77AV、MSX2	8,800円(D)、7,800円(C)
夢幻戦士ヴァリス	AC	PC88SR、PC98、XI、FM77AV、MSX	7,800円(D)、6,800円(C)
ルクソール	AC	PC88SR、XIt、FM77AV	7,800円(5D、3D)
日本デクスタ			03-255-9761
将軍	RPG/SIM	MSX	7,800円(C)
ナイトロアー	AC	MSX	5,700円(C)
忍者くん	AC	FM7、MSX	6,800円(5D)、5,700円(C)
忍者じゃじゃ丸君	AC	MSX	5,700円(C)
フォーメーションZ	AC	XI、MSX	6,800円(5D)、5,700円(C)
日本ファルコム			0425-27-6501
イース	AC/ADV	PC88SR、PC98、XI、FM7	7,800円(D)
ザナドゥ	RPG	PC88、PC98、PC80SR、XI、FM7、MSX	7,800円(D、C)、6,800円(T)
ザナドゥ シナリオII	RPG	PC88、PC98、XI、FM7	5,800円(D)
ソーサリアン	RPG	PC88SR	9,800円(D)
太陽の神殿	ADV	PC88、PC98、XI、FM7	7,800円(D)
ドラゴンスレイヤー IV	RPG	MSX、MSX2	6,800円(C)
ロマンシア	AC/ADV	PC88、PC98、XI、MSX、MSX2	6,800円(D)、5,800円(C、T)
ハート電子産業			045-461-6071
ハイパーニア	SIM	PC88SR	8,800円(D)
ヴァクソル	AC	PC88SR、MSX	7,800円(D)、6,800円(C)
ハミングバードソフト			06-315-8255
ファイア ボール	AC	FM77AV	5,800円
ラプラスの魔	RPG	PC88SR	7,800円
HAL研究所			03-252-5561
機動惑星スティルス	AC	MSX	5,600円(C)
スーパービリヤード	SIM	MSX	4,800円(C)
ダンクショット	SIM	MSX2	5,600円(C)
てつまん	TBL	MSX	4,800円(C)
ホールインワンスペシャル	SIM	MSX2	5,600円(C)
ホールインワンプロフェッショナル	SIM	MSX	5,800円(C)
迷宮神話	TBL	MSX2	5,600円(C)
ローラーボール	SIM	MSX	4,800円(C)
バショウ・ハウス			03-486-0684
テスタメント	AC/RPG	PC88SR	7,800円
パック・イン・ビデオ			03-226-9491
バット マン	ADV/RPG	MSX	5,800円(C)
ヤング シャーロック	ADV	MSX	5,800円(C)
ラビリンス(魔法の迷宮)	ADV/RPG	PC88SR、XI、MSX2	7,800円(D)、6,800円(C)
ランボー	RPG	PC88mkII、XI、FM77、MSX、MSX2	6,800円(D)、5,800円(C)
ビクター音楽産業			03-423-7901
アドレナリン・コネクション	SIM	PC88、PC98F	7,800円(D)
死霊戦線	AC/ADV	MSX2	8,800円(C)
新玉取物語	ADV	PC88SR(VA除く)、FM7	10,000円(D)
雀豪I	SIM	PC88MR/MH/VA、PC98、PC98LT	7,800円(D)
女子大生交際図巻	SIM	PC88、FM77	7,800円(D)
デウリング	ADV	PC88(VA除く)、PC98F、FM7	7,800円(D)
ミュージアム3	Music	PC88SR、PC98F、XI、FM7	9,800円(D)

ビー・ピー・エス			045-421-7421
アーコン	SIM	PC88、MZ25	7,800円(D)
エプシロン3	RPG	PC88	7,300円(D)
碁遊技	TBL	PC88	6,800円(D)
ザ・ファイヤークリスタル	RPG	PC88、PC98、FM7、X1、MZ2500	7,800円(5D、3D)、8,800円(5HD、8D)、4,800〜5,800円(T)
ザ・ブラックオニキス	RPG	PC88、PC98、PC80SR、X1、MZ25、FM7	7,800円(5D、3D)、8,800円(5HD、8D)、5,800円(T)
対局囲碁	TBL	PC98、FM16β、FMR	14,800円(D)
M.U.L.E.	SIM	PC88	7,800円(D)
ライレーン	AC	PC88SR、FM77	7,800円(5D、3D)
ピクセル			**03-476-3109**
生命惑星M36	SIM	MSX	5,800円(C)
ゼータ2000	SIM	MSX	4,800円(T)
ブレイングレイ			**03-499-6943**
抜忍伝説	RPG	PC88SR、PC98、X1	9,800円(D)
ブロダーバンドジャパン			**03-341-1131**
アートオブウォー	SIM	PC88SR、PC98(初期除く)	8,800円(PC88)、9,800円(PC98)
ホット・ビィ			**03-360-3623**
アナザ	AC	MSX	5,500円(C)
ザ・キングサーモン	SIM	PC88、PC98、X1、MZ25、FM7	7,800円(D)
SPY vs. SPY	AC	PC88、X1	6,800円(D)、4,800円(T)
電脳水滸伝	ADV	PC88mkII、PC98、X1t、FM77、FMR	7,800円(D)
発汗惑星	RPG	PC88、PC98、X1、MZ25、FM7、S1	5,800円(D)、4,800円(T)
フェアリーランド	AC	MSX	5,900円(C)
ムーンチャイルド	RPG	PC88SR、PC98、MZ2500、FM7	7,800円(D)
ボーステック			**03-407-4191**
ダイレス	AC	PC88VA、FM77AV、MSX2	6,800円(D)
T.N.T.	AC	MSX2	6,800円(D)
トップルジップ	AC	PC88、PC98、X1、FM7、MSX	6,800円(D)、5,800〜5,900 円(C)、4,800円(T)
ホテルウォーズ	SIM	PC88、PC98、X1、FM7、FMR50	7,500円(D)
レリクス	RPG	PC88、PC98、X1、X68000、MZ25、FM7、MSX	7,200円(D)、6,800円(C)、5,800円(T)
ポニー キャニオン			**03-221-3161**
ウルティマIV	RPG	PC98、PC88SR、X1t、FM7	9,800円(5D)、11,800円(3D)
ハイスクール! 奇面組	ADV	MSX2	5,800円(C)
プロジェクトA2	AC	MSX2	5,800円(C)
マイクロキャビン			**0593-51-6482**
アシュギーネ復讐の炎	AC/RPG	MSX2	6,800円(C)
うる星やつら	ADV	PC88SR、PC98、X1、MSX2	6,800円(D)、7,800円(C)
セイレーン	ADV	PC88SR、PC98	7,800円(D)
大戦略	SIM	MSX2	7,800円(D、C)
めぞん一刻	ADV	PC88mkII、PC98、X1、FM77、MSX2	6,800円(D、C)
マイクロネット			**011-561-1370**
ストーム	SIM	PC88SR、X1	7,800円(5D)
チャンピオンプロレス スペシャル	AC	PC88、X1、MZ20、FM7	6,800円(D)、4,800円(T)
フリッキー	AC	PC88、X1、MZ20、FM7、MSX	6,800円(5D)、4,800円(T)、4,400円(C)
麻雀狂時代スペシャル	TBL	PC88SR、X1	6,800円(5D)
ロボレス2001	AC	PC88、X1、MZ25、FM77AV、MSX	6,800円(5D)、4,800円(T)、5,800円(C)
ランダムハウス			**03-483-8666**
獣神ローガス	SIM/RPG	PC98	7,800円(D)
リットーミュージック			**03-359-0267**
スーパーコンポーザー	Music	PC88	12,800円(5D)
DX7サウンドクリエイター	Music	PC88(VA除く)	18,000円(5D)
リバーヒルソフト			**092-771-3217**
殺人倶楽部	ADV	PC88、PC98、X1、MZ25、FM7、FM77	7,800円
デス・フォース	RPG	FM77AV	7,800円
マンハッタン・レクイエム	ADV	PC88、PC98、X1、X68000、FM7、FM77、FMR50	7,800円
レーベンプロ			**03-719-2811**
青い宇宙の冒険	ADV	PC88mkII、PC60、X1、FM7、MSX	5,800円(5D)、4,800円(T)、4,200円(MSX、PC60)
LAST WAR	RPG	PC88mkII、X1、FM7、MSX	6,500円(5D、3D)
ログ			**03-837-2595**
極楽鳥パラダイス	ADV	PC88(VA除く)、PC98、X1、FM77	9,800円

SOFTLOG TOP30調査協力店リスト

北海道・東北

バグハウス札幌　☎011-221-7079
〒060 北海道札幌市中央区北1条西2丁目 経済センタービル7F

㈱金市館パソコンランド　☎011-221-8221
〒060 北海道札幌市中央区南2条西2丁目

デービーソフト㈱　☎011-222-1088
〒060 北海道札幌市中央区北1条西7丁目 住友海上札幌ビル4F

㈱紀伊国屋書店札幌店　☎011-231-2131
〒060 北海道札幌市中央区南1条西1丁目14-2

九十九電機㈱札幌店　☎011-241-2299
〒060 北海道札幌市中央区南2条西3丁目15-1 札信ビルB-1

㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー　☎011-261-6211
〒060 北海道札幌市中央区南2条西4丁目11

光洋無線電機㈱EYE'S　☎011-271-4220
〒060 北海道札幌市中央区南2条西1丁目 北専ビル

パソコンショップ ハドソン　☎011-281-1151
〒060 北海道札幌市中央区南1条西2丁目11 丸井今井一条館3階

SYSTEM INN 宝文堂　☎011-641-7911
〒064 北海道札幌市中央区宮の森3条11丁目1-43

庄子デンキ コンピュータ・中央　☎022-224-5591
〒980 宮城県仙台市一番町3-6-5

電巧堂仙台本店DaC　☎022-261-8111
〒980 宮城県仙台市中央2-2-21

電巧堂 DaC　☎022-291-4744
〒980 宮城県仙台市東七番町125-24

㈱ダイエー郡山店 パソコン売場　☎0249-34-2121
〒963 福島県郡山市大町1-4-5

東京

サトームセン㈱パソコンランド　☎03-251-1464
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館5F

㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO　☎03-251-1523
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル

ヤマギワ㈱ テクニカ店　☎03-253-0121
〒101 東京都千代田区外神田4-3-1

ラオックス コンピュータ メディア　☎03-253-1341
〒101 東京都千代田区外神田1-13-3 ラオックス中央店4F

第一家電秋葉原東口店パソコンソフト5　☎03-253-4191
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-15-16 川初ビル

真光無線㈱　☎03-255-0450
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館6F

石丸電気マイコンセンター　☎03-255-3111
〒101 東京都千代田区外神田1-4-21 石丸電気マイコンセンター3F

シスベック㈱ラジカンコーヨー店　☎03-255-6504
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F

㈱富士音響マイコンセンターRAM　☎03-255-7846
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F マイコンセンター

ADOマイコン・データショップ　☎03-255-9515
〒101 東京都千代田区外神田2-2-1 ビルディングADO

マイコンショップ pulse　☎03-255-9785
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館5F

西友COMICA西荻窪店　☎03-334-6311
〒167 東京都杉並区西荻南3-14-7

マイコンショップCSK新宿西口店　☎03-342-1901
〒160 東京都新宿区西新宿1-12-18

丸井 新宿店テクノ館 パソコン売場　☎03-354-0101
〒160 東京都新宿区新宿3-30-16

東急百貨店 本店 コンピューターショップ　☎03-477-3343
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-24-1

J&P 渋谷店　☎03-496-4141
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-28-4

マイコンベース銀座　☎03-535-3381
〒104 東京都中央区銀座1-8-21

ファーベル大泉OZ　☎03-978-4111
〒177 東京都練馬区東大泉2-10-11 西友大泉店

㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム　☎03-981-0111
〒171 東京都豊島区南池袋1-28-1

J&P 八王子そごう店　☎0426-26-4141
〒192 東京都八王子市旭町1-1 八王子そごう7F

ムラウチデンキ八王子店　☎0426-42-6211
〒192 東京都八王子市大和田町5-1-21

J&P 町田店　☎0427-23-1313
〒194 東京都町田市森野1-39-16

まちだ東急百貨店 コンピューターショップ　☎0427-28-2371
〒194 東京都町田市原町田6-9-7

関東

パソコンランド21 高崎店　☎0273-26-5221
〒370 群馬県高崎市栄町3-14 栄光ビル1F

ICワールド あざみ野店　☎045-901-1901
〒227 神奈川県横浜市緑区あざみ野1-1-12

鎌倉書店㈱　☎0467-46-2619
〒247 神奈川県鎌倉市大船1-24-1

多田屋 サンピア店　☎0475-52-5561
〒283 千葉県東金市東岩崎8-10 サンピア2F

㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム　☎0486-42-0111
〒330 埼玉県大宮市宮町1-60

中部

㈱ダイエー新潟店 パソコン売り場　☎025-241-5111
〒950 新潟県新潟市万代1-5-1

㈱真電本店　☎025-243-6500
〒950 新潟県新潟市万代2-2-2

PiC　☎025-243-5135
〒950 新潟県新潟市万代1-2-3 野村コープ1F

パソコンショップ Σ　☎052-251-8334
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-37

カトー無線 本店4階　☎052-264-1534
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-32-28

九十九電機㈱ 名古屋店　☎052-263-1681
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86

パソコンショップ コムロード　☎052-263-5828
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-46-15 ブラザー販売㈱

㈱すみや パソコンアイランド　☎0542-55-8819
〒420 静岡県静岡市七間町7

マイコンショップ うつのみや　☎0762-21-6136
〒920 石川県金沢市片町2-1-7

大阪

ニノミヤ パソコンランド 大阪駅前第4ビル店　☎06-341-2031
〒530 大阪府大阪市北区梅田1-11-4-B273

マイコンショップCSK　☎06-345-3351
〒530 大阪府大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1

J&P 阪急三番街店　☎06-372-6912
〒530 大阪府大阪市北区芝田1-1-3

上新電機㈱ 江坂店　☎06-385-5454
〒564 大阪府吹田市豊津町14-9

上新電機㈱ あびこ店　☎06-607-0950
〒558 大阪府大阪市住吉区苅田5-19-19

㈱ニノミヤ エレランド　☎06-632-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-19

プランタンなんばパソコンソフト売場　☎06-633-0077
〒542 大阪府大阪市南区千日前2-10-1 プランタンなんば

㈱ニノミヤ 別館　☎06-633-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-12-6

ニノミヤぱそこん亭PCランド　☎06-643-1681
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-11-8

ニノミヤムセン 日本橋本店 パソコンコーナー　☎06-643-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-11-4

ニノミヤぱそこん亭FMランド　☎06-643-2039
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-9-14

ニノミヤムセン パソコンランド　☎06-643-3217
〒556 大阪府大阪市浪速区難波中2-2-15

J&P テクノランド　☎06-644-1413
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-7

上新電機㈱ 日本橋5ばん館　☎06-644-1513
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-12-4

J&P メディアランド　☎06-634-1511
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-8-26

上新電機㈱ 日本橋7ばん館　☎06-634-1171
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-11-3

上新電機㈱ 日本橋3ばん館　☎06-634-1131
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋3-7-5

上新電機㈱ 日本橋8ばん館　☎06-634-1181
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-14

上新電機㈱ 日本橋1ばん館　☎06-634-2111
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-1-11

NaMUにっぽんばし　☎06-632-0351
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-10-6

上新電機㈱ 千里中央店　☎06-834-4141
〒565 大阪府豊中市新千里東町1-3-305

上新電機㈱ 堺東店　☎0722-22-0950
〒590 大阪府堺市北瓦町1-26

上新電機㈱ 泉北パンジョ店　☎0722-93-7001
〒590-01 大阪府堺市茶山台1-3-1

上新電機㈱ さやま店　☎0723-66-2111
〒589 大阪府南河内郡狭山町くみの木91-1

ニノミヤムセン 阪和店　☎0724-26-2038
〒597 大阪府貝塚市半田765-9

上新電機㈱ 岸和田店　☎0724-37-1021
〒596 大阪府岸和田市土生町2415-3

上新電機㈱ いばらき店　☎0726-32-8741
〒567 大阪府茨木市双葉町2-18

㈱パスカル　☎0726-34-6190
〒567 大阪府茨木市宮島2-2-37 北大阪流通センター内

J&P くずは店　☎0720-56-7295
〒573 大阪府枚方市楠葉花園町5-12

J&P 高槻店　☎0726-85-1991
〒569 大阪府高槻市北園町18-5

上新電機㈱ せっつとんだ店　☎0726-93-7521
〒569 大阪府高槻市大畑町24-10

上新電機㈱ 池田店　☎0727-51-2323
〒563 大阪府池田市満寿美町4-3

近畿

上新電機㈱ 尼崎三和店　☎06-413-0025
〒660 兵庫県尼崎市神田中通6-222

上新電機㈱ 伊丹店　☎0727-77-5101
〒664 兵庫県伊丹市昆陽池1-69

上新電機㈱ 和歌山店　☎0734-25-1414
〒641 和歌山県和歌山市中島368

ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店　☎0734-32-5661
〒640 和歌山県和歌山市本町4-18

上新電機㈱ 大和郡山店　☎07435-3-5471
〒639-11 奈良県大和郡山市柳3-32

上新電機㈱ 八木店　☎07442-4-1761
〒634 奈良県橿原市新賀町266-1

上新電機㈱ たわらもと店　☎07443-3-4041
〒636-03 奈良県磯城郡田原本町千代574-1

J&P 京都寺町店　☎075-341-3571
〒660 京都府京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549

上新電機㈱ ながおか店　☎075-955-8401
〒617 京都府長岡京市長岡2-1-30

パレックス パソコン売場　☎078-391-7911
〒650 兵庫県神戸市中央区三宮町1-6-7

三宮セイデン C-スペース　☎078-391-8171
〒650 兵庫県神戸市中央区三宮町1-5-8

J&P 姫路店　☎0792-22-1221
〒670 兵庫県姫路市東延末1-1 住友生命ビル

上新電機㈱ 西宮店　☎0798-71-1171
〒662 兵庫県西宮市河原町5-11

中国・四国

ダイイチパソコンCITY　☎082-248-4343
〒730 広島県広島市中区大手町1-4-1

㈱紀伊国屋書店 岡山店　☎0862-32-3411
〒700 岡山県岡山市中山下2-2-1

宮脇書店 専門書センター　☎0878-51-3733
〒760 香川県高松市丸亀町4-8

九州

カホマイコンセンター　☎092-714-5155
〒810 福岡県福岡市中央区天神2-4-27

㈱システムソフト 福岡　☎092-752-5275
〒810 福岡県福岡市中央区天神5-7-2

ベストマイコン 福岡店　☎092-781-7131
〒810 福岡県福岡市中央区天神1-9-28

ときはデパート トキハマイコンセンター　☎0975-38-1111
〒870 大分県大分市府内町2-1-4 ときはデパート6F

㈱ダイエー 宮崎店　☎0985-51-3166
〒880 宮崎県宮崎市大淀4-7-30

LOGIN SOFTWARE CONTEST

めざせ
堀井賞!
木屋賞!

1988年(上半期)



第50回

1月期選考結果発表

堀井賞、木屋賞の獲得を目ざして切磋琢磨するのだぞっ

エントリーNo. 64
東京都/長谷川誠
3rd PRIZE
勇者の伝説
PC-8801シリーズ
明かるいグラフィックと完成度の高さでせまる、ファンタジーロールプレイング。

エントリーNo. 65
大阪府/正木隆清
3rd PRIZE
GOD DEVICE
X1シリーズ
SF仕立てのシナリオがなかなか。グラフィックセンスも光るRPGなのだ。

応募のしかたは480ページを見よう!

3rd PRIZE エントリーNo. 64 PC-8801シリーズ

勇者の伝説

コンパクトにまとめたシナリオが魅力のRPG



『勇者の伝説』は変に凝ったRPGが氾濫する中で、そのシンプルな構成が目立つゲームなのだ。必要最小限のアイテムや魔法。コンパクトなマップ。それでいて、たっぷりと遊べてしまう。そんな不思議議な世界を体感してくれ。

闇に包まれた大陸を救えるのは君だけだ

昔、平和な大陸ゴートランドは、突如暗黒に包まれた。魔王バレアレスとその部下によって大陸が征服されたのだ。そこにサイザルという一人の勇者が現われ、バレアレスを倒し、再び大陸に平和をもたらしたのだった。

それから50年以上たったころ、再度ゴートランドは何者かに侵略され、怪物が徘徊し始めた。あらゆる城は廃虚と化し、不気味なモンスターたちのうめき声が夜な夜な響いてくる。

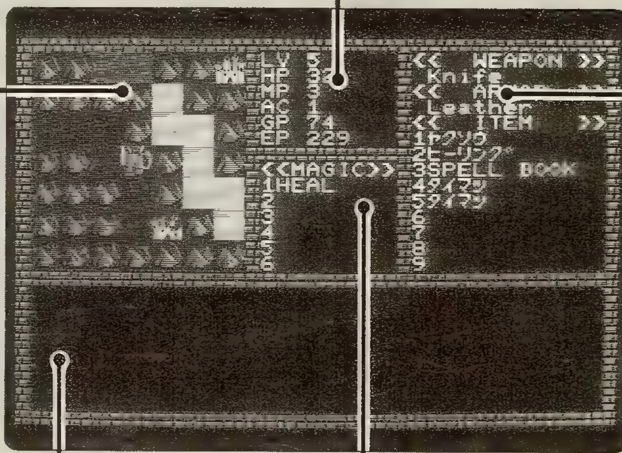
いつしか大陸の南部にある島の周囲には険しい山ができ、島への出入りは不可能となった。どうやらその島の城に、モンスターたちを操る何者かがいるらしい。国王は多数の兵士をそこへ送り込もうとしたが、兵士を乗せた船はすべてモンスターたちに沈められてしまった。ゴートランドは滅亡の危機に瀕している。

今、ひとりの若者がゴートランドを救うために立ち上がった。勇者サイザル亡き今、新たな勇者の伝説を作るのは、君なのだ。



A.MATSUMOTO

こんな画面だよ

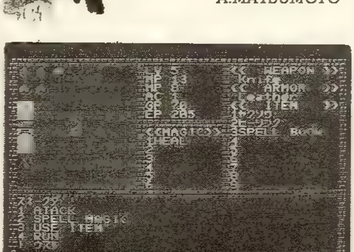


モンスターを倒し島の城を目指すのだ

ゲームをスタートさせるとまずメニュー画面が現われる。最初から始めるなら〝1〟を、途中(セーブしたところ)から始めるなら〝2〟を選ぼう。2を選択した君は次に、前回セーブしたキャラクターのファイル名を入力してくれ。

さぁ、いよいよ戦いの旅の開始だ。プレイヤーの旅は、ゴートランド大陸の南西部の平原から始まる。所持金は120GP。もちろん丸腰で、魔法なんか使えない状態だ。だから、まず街で武器や道具を買いそろえなくちゃいけない。ゴートランドには、全部で3つの街があるが、構造はどこも同じ。武器屋、防具屋、道具屋、酒場、宿屋、魔法の館、寺院で構成されているのだ。道具を買ったら、酒場へ行ってみよう。今後の旅に役立つ情報を教えてくれるかもしれない。

敵と戦ってある程度経験を積んだら、宿屋に泊まろう。レベルを上げてくれる。最初はその繰り返しで、こまめにキャラクターを育ててくれ。さて、キャラクターも育ったことだし、ここらで魔法のひとつでも覚えたいと思ってる君。ただボーッと旅をしているだけじゃ魔法はいつまでたっても覚えられないぞ。魔法を身につけるには、あるアイテムを持っていないとダメなのだ。



⬆戦闘シーンはこんな感じ。主人公キャラのかわりに、敵キャラが表示されるのだ。

キー操作なのだ

E 街や城、ダンジョンに入るとき。

L 街や城、ダンジョンから出るとき。

8(北) 4(西) 6(東) 2(南) キャラクターをこのキーで移動させるのだ。

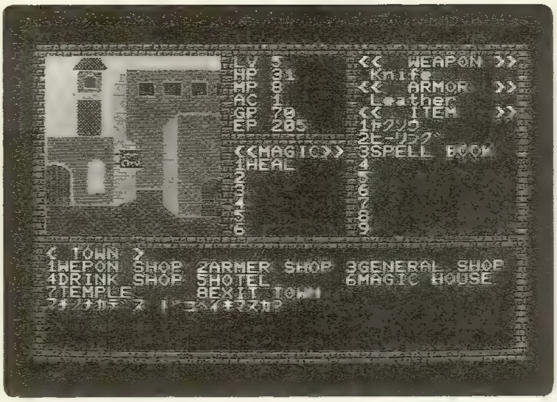
C キャンプモード。次のことができる。

1 持っているアイテムを使う。

2 知っている魔法を唱える。

3 アイテムなどを調べる。

4 詳しいステータスを見る。



↑街のようすだ。下のウインドーに表示されている店を選ぶと、左のウインドーに、その店の中のようすが現われる。MAGIC HOUSEは、魔法を教えてもらえるところ。TEMPLEではキャラクターをセーブしてくれる。

もう少しタネを明かすと、"スペルブック"というアイテムを、街の魔法の館(MAGIC HOUSE)に持って行くと魔法を教えてくれるのだ。スペルブックは、あるダンジョンの中にある。各ダンジョンの入り口にはフェアリー(妖精)が1匹住んでいて、中のようすを説明してくれるから、わりとすぐ見つかるんじゃないかな。

ある程度旅を続けると、どうしても次のエリアに進めないというジレンマに陥るかもしれない。それもそのはず、多くのRPGがそうであるように、このゲームも謎解きとマップが密接に関係しているからなのだ。

下のマップを見てもらえばわかると思うが、この大陸は険しい山や湖を境として大きく4つのエリアに分かれている。各エリアにまつわる謎を解いて、初めて次のエリアへの道が開けるわけだ。これは街の酒場などで得た情報をたよりに慎重に取り組めば、決して難しい謎じゃない。ただし、謎を解くにも手順というものがある。その手順を間違えても次のエリアには進めないので、その辺は注意してほしい。そうして進んで行くと、ついには不可能とされていた島への上陸ができるようになるというわけなのだ。

さて、君を待ちうけているモンスターは、強者ぞろいで全部で18種属いる。スタート地点付近に出現するスライムやゾンビは比較的弱いものだが、油断は禁物。キャラクターのレベルが低いうちは、こちらの攻撃がかわされてしまうことがよくあるのだ。逆にレベルが上がるにつれ、スペシャルヒットという、敵にかなりのダメージを与えることのできる一撃が出るようになる。たいていのモンスターは、この一撃で

MAGIC LIST

● **HEAL**
HPを回復する魔法。これさえ覚えれば、ヒーリングの薬は無用なのだ。消費MPは5。

● **LIGHT**
ダンジョン内を明かるく照らす魔法。たいまつよりは長時間もつ。消費MPは5。

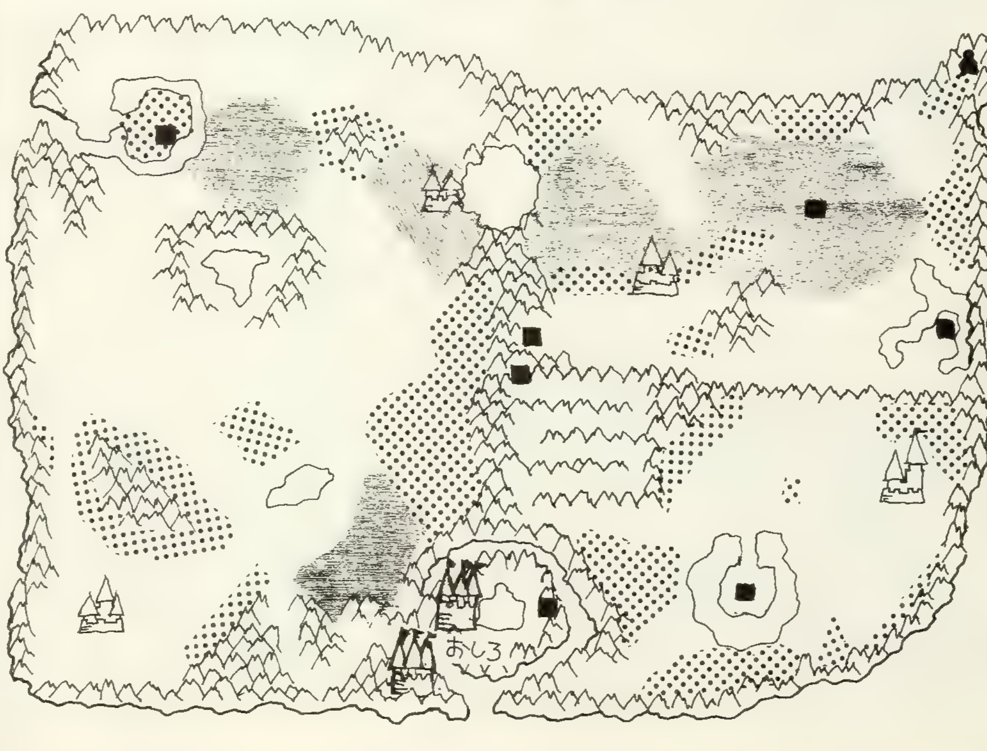
● **RECOVER**
ヘビやスパイダーなどのモンスターから受けた毒を消す。薬草の代わりだ。消費MPは6。

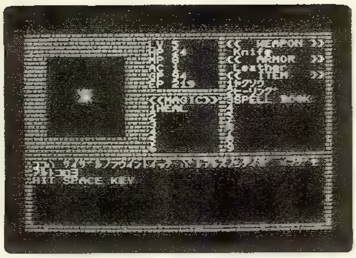
● **QUICK**
DEX値(すばやさ)が上がり、敵の攻撃が当たりにくくなる。消費MPは5だ。

● **HIGH HEAL**
HEALの強力版。強い敵と戦った後には、これは欠かせない。消費MPは10。

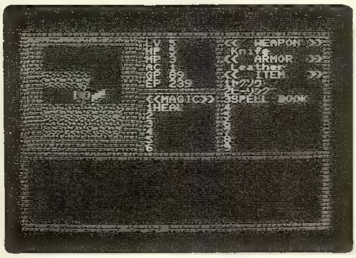
● **FREEZE**
敵を一瞬のうちに凍らせる魔法。ただし成功率は約30パーセントだ。消費MPは15。

ゴートランド大陸の全貌だ!

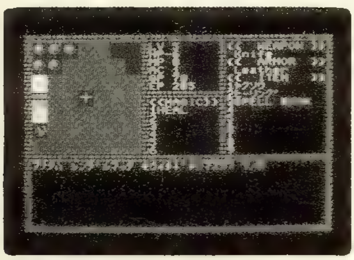




⬆ダンジョンでは妖精が案内してくれるのだ。



⬆たいまつを使えば、ダンジョンでも平気さ。



⬆キャラクターが死ぬとこうなる。アーメン。

やっつけることができるぞ。

エリアを進んで、島の付近に近づくにしたがって、より強力なモンスターが出現するようになる。だから、次のエリアに行く前に十分経験を積んで、レベルを上げておくことが望ましい。これらモンスターの中でも注意しなければならないのは、毒を持ったヤツだ。戦闘の際、毒にやられたら、早めに薬草かRECOVERの魔法で治しておこう。ほうっておくとHPをどんどん吸いとられてしまうのだ。

さぁ、苦しい戦いの旅に出る準備はできただろうか。ゴートランド大陸の平和は君の双肩にかかっているのだ。健闘を祈るぞ!

勇者の伝説

シンプルな構成が大きな魅力だ。だが物足りなさも……



このゲームは、決して派手な印象を与えるものではないが、遊び始めると不思議にのめりこんでしまう。

それは、良い意味で常に先が見えるゲームだからじゃないかと思うのだ。マップもそれほど広くないし、魔法も全部で6つ。表面的に見れば、これはわりとすぐに解けるRPGだと思う。しかしながら、いったんゲームを始めると謎は深い。目的地まで目と鼻の先なのに、そう簡単にコトが運べないから、プレイヤーは知らないうちにゲームにのめりこんでしまう結果になる。そうやってプレイヤーを先へ先へと引っぱっていく力が、このゲームには感じられるのだ。

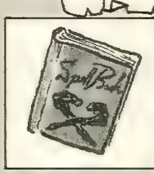
使いきれないほどの魔法の種類や、変に凝ったマップを持つRPGが多い中、『勇者〜』の思い切ったゲームシステムの簡略化は新鮮に映る。だが、ゲームそのもののオリジナル性が希薄なのは残念だ。シナリオはわりと月並みだし、マップもどこかで見たような印象を受ける。ゲームの構成がシンプルなだけに、その辺が際立って見えるのだ。もう少し、作者独自の発想を反映したシナリオを組めたら、この作品はさらにグレードアップしたものになるのではないだろうか。

それから、このゲームは第一印象が地味なことでずいぶん損をしていると思う。せっかくグラフィックもきれいで、プレイヤーを引っぱっていく力があるのだから、BGMやタイトル画面を入れるなど、ゲームを飾る工夫もほしかった。

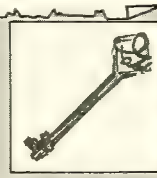
全体的にいえば、ゲームバランスもよいし、RPGの初心者にもとっつきやすいものに仕上がっていると思う。この次の作品に期待したい。　(深山)

インポータントなアイテム!

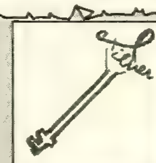
君の旅を助けてくれる重要なアイテムの数々。うち3つは街で購入できる。



⬅スペルブック。これがないと魔法を教えてもらえないのだ。



⬅キンのカギ。ダンジョン内にある扉を開けるカギなのだ。



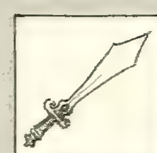
⬅ギンのカギ。重要なアイテムのある部屋に入るためのカギ。



⬅カガミ。ある敵と戦うために、どうしても欲しいアイテム。



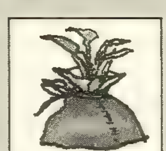
⬅ユビワ。これをある人に渡すと、きっといいことが……。



⬅レジェンド・ソード。これがなければゲームは終わらない。



⬅たいまつ。ダンジョンの中を明かるく照らしてくれるのだ。



⬅薬草。毒にやられたときは、早めにこれで治しておこう。



⬅ヒーリング。HPを回復してくれる、ありがたいお薬。

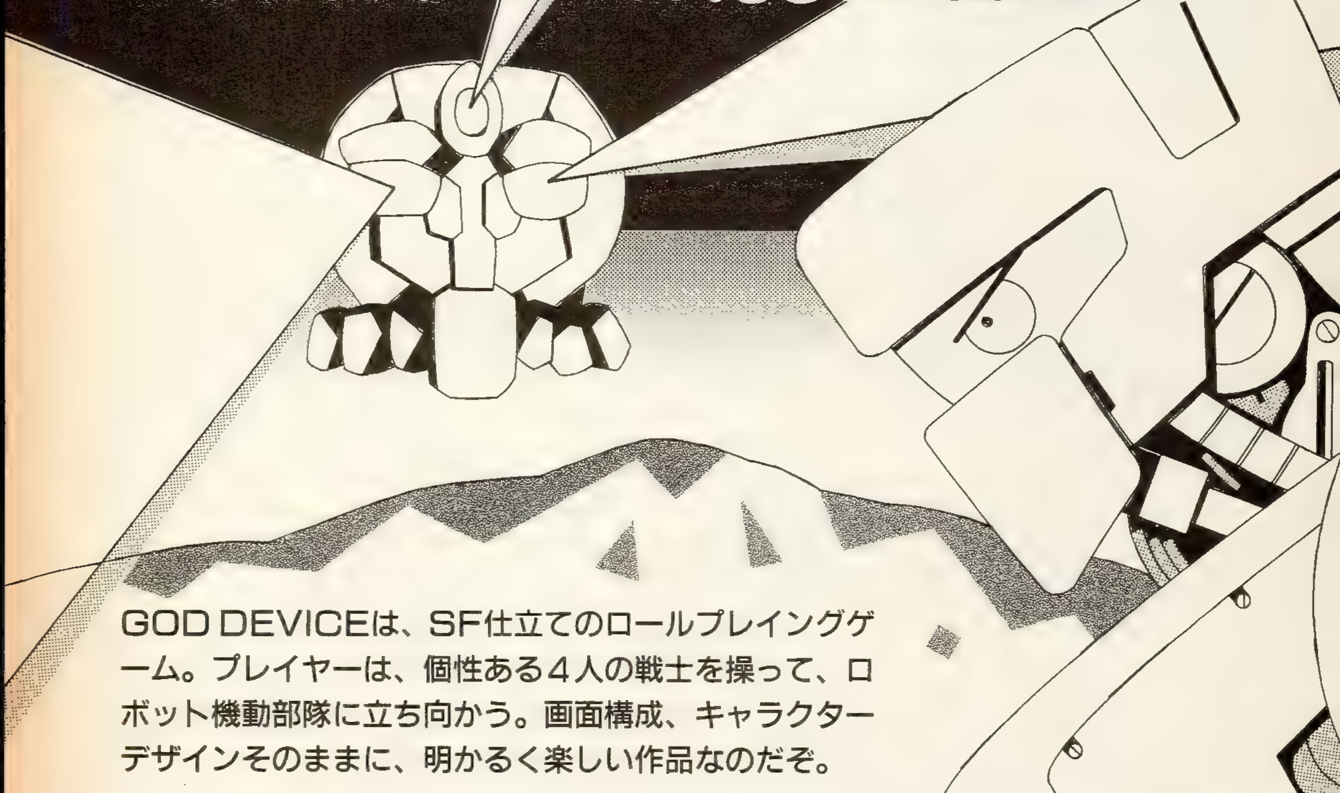
3rd PRIZE エントリーNo. 64

X1シリーズ(CZ-8FB01 V1.0)

ゴッド デバイス

GOD DEVICE

グラフィックセンスが光るSF調RPG



GOD DEVICEは、SF仕立てのロールプレイングゲーム。プレイヤーは、個性ある4人の戦士を操って、ロボット機動部隊に立ち向かう。画面構成、キャラクターデザインそのままに、明かるく楽しい作品なのだぞ。

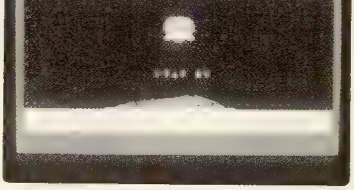
アーマーウエポンは人類最後の切り札なり

西暦2041年。太平洋のまん中に、突如、謎の島が浮上した。さらに数日後、その島より巨大な顔面像が出現した。「わたしの名は機動要塞ガイラ。わたしの目的は、全人類を機械化すること、つまり、人類の自由意思を消滅させることだ」。ガイラ機動要塞は、そう告げるとともに、姿を消していった。

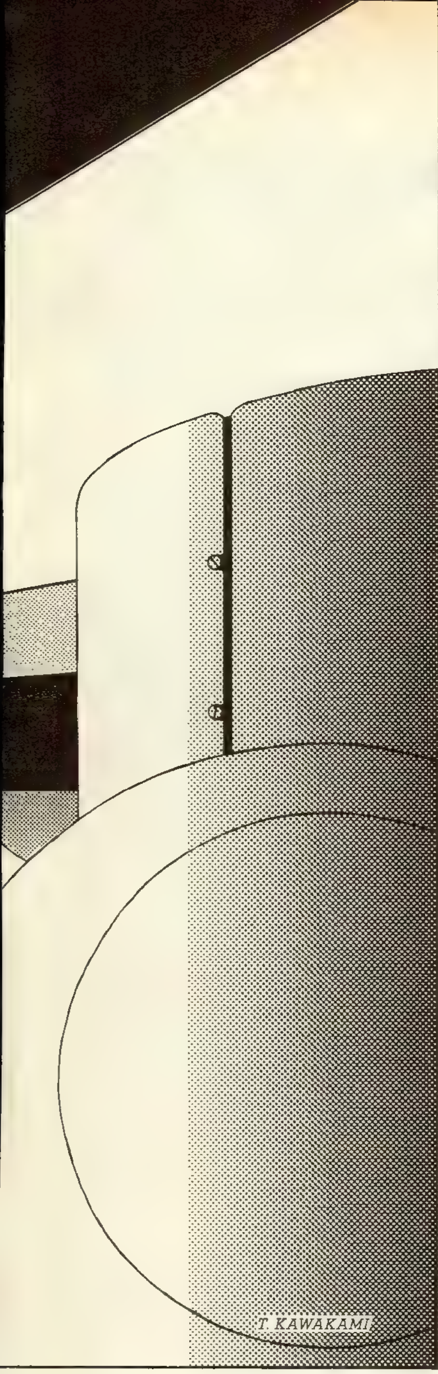
まもなく地球の各地に、ガイラが放った機動部隊が現われ、人々を襲い始めた。ガイラ機動部隊は、人々を捕らえては電子頭脳を植えつけ、意思のないロボットに改造していったのである。

地球連邦軍は勇敢に立ち向かったが、すべては無駄な抵抗に終わった。ガイラ機動部隊の強力な装甲とビーム砲には、まったく歯がたたなかったのだ。敵の進攻をくい止めることすらできず、ただ撤退を繰り返すのみだった。

この人類滅亡の危機に瀕して地球連邦軍は、最後の切り札ともいうべきアーマーウエポンの投入に踏み切った。これは、それまでの1,000倍を超える威

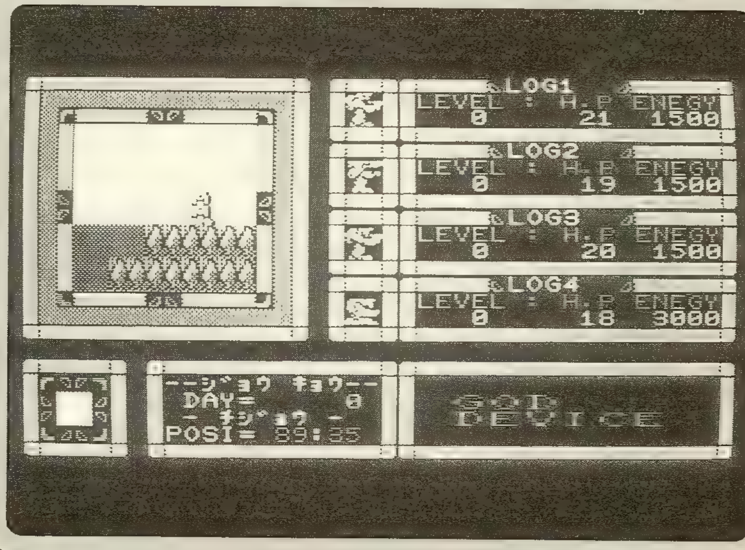


⬆ストーリーは、楽しいアニメーション入りで示される。ガイラの顔面がユニークだ。



画面説明なのだ

⬇左がマップ。中央のマスが４人の戦士の現在位置を示している。画面右には４人の戦士の主要データが常時表示されている。



力を持つレーザーガンや、新開発の超合金ボディースーツなど、あらゆる最先端科学技術がつぎ込まれた武装ウエアである。だが、アーマーウエポンは開発途中であり、この時点で用意できたのは４モデルのみ。しかもプロトタイプのため、その威力は、着用する戦士の熟練の度合にあわせて大きくなるように設計されていた。

とはいえ,戦士の熟練を待っていては、人類は滅びてしまう。連邦軍は、とにかく、屈指の戦士４名にこれを着用させ、わらをもすがる思いで、ガイラ機動部隊の本拠地と見られる謎の島へ派遣したのであった。

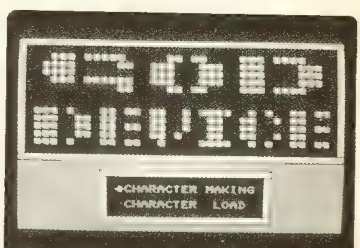
４人の戦士を乗せた輸送機は、島上空でガイラ機動部隊の攻撃を受け、エンジンを損傷、島に不時着した。島には、強力なガイラ機動部隊が待ち構えている。４人は、実戦をとおしてアーマーウエポンの能力を高めながら、敵を倒していかなければならないのだ。命の保障などまったくない厳しい任務だが、彼らは全人類のため、勇敢に立ち向かっていくのであった。

以上がこのGOD DEVICEのストーリーだ。プレイヤーは、アーマーウエポンに身を包んだ４人の戦士を操って機動部隊を打ち破り、謎の島を調査していく。そしてガイラ機動要塞を探し出し、破壊することがゲームの目的だ。苦しい戦いであることはわかっている。心して戦いを進めていこう。

４人の戦士の特性を十二分に理解すべし!

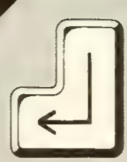
ディスクを入れ、マシンを立ち上げるとストーリーが表示される。続いてタイトル画面がでたら、キャラクターのデータを作るか、ディスクからロードするかを番号で選択する。初めてプレイする場合は、キャラクターメイキングを選ぼう。

キャラクターメイキングは、名前を入力するだけでよい。画面の指示に従



⬆タイトル画面。初めてプレイする時は、ここで、①のキャラクターメイキングを選択。

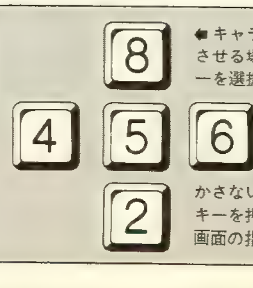
操作方法



➡各アーマーウエポンの特殊機能を使う時に押す。それぞれの機能をよく理解しておこう。



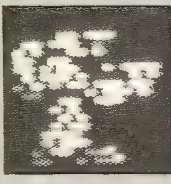
⬅選んだメニューを決定する時に押す。戦闘モードでは、レーザーガンを発射する時に押す。



⬅キャラクターを移動させる場合や、メニューを選択する場合は、テンキーを利用する。戦闘画面で、キャラクターを動かさない場合は、⑤のキーを押す。あとは、画面の指示に従おう。

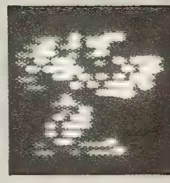
4種のアーマーウエポン

AW-01 高機動タイプ



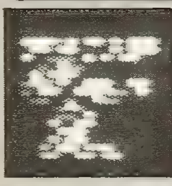
敵の電子頭脳をすべて破壊するブレイク・ウエポンという超音波を発する。たいへん強力だが、エネルギーの消費が激しく、1日1回しか使用できない。

AW-03 バランスタイプ



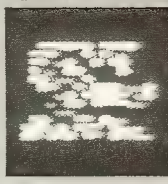
ほかの3戦士とともに、ワープする機能を持つ。ただ、開発中のため、戦闘から逃れる場合にしか使えない。攻撃力、防御力ともバランスよく兼ね備えたタイプ。

AW-02 重火器タイプ

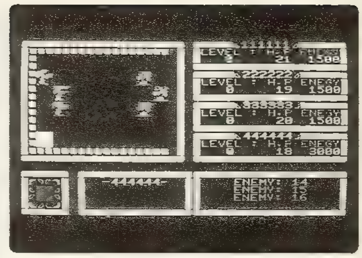


長距離弾頭弾を発することができる。弾数は100。大変強力だが、正面の敵しか倒すことができない。また、重装備のため動きが遅く、敵の攻撃が避けにくい。

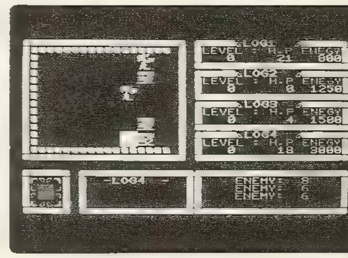
AW-04 重装甲タイプ



自分のすぐ前にいる味方のキャラクターに、エネルギーを補給することができる。レーザーガン以外に武器は持たないが、装甲が厚く防御力が高い。



⬆戦闘シーン。連邦軍のレーザーガンは、正面のキャラクターのみ攻撃することができる。



⬆戦闘は攻撃か移動を一手ずつ行なう。画面右に抜けると敵を倒さずに逃げることが可能。

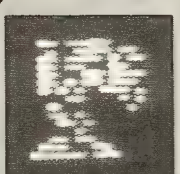
って入力していこう。キャラクターの最初のパラメータは、装着するアーマーウエポンによってあらかじめ決められている。上の写真のところに書いたように、4つのアーマーウエポンは、それぞれ異なる特徴を持っているのだ。各キャラクターの特徴を生かして戦うことが、このゲームのポイントなのだ。

キャラクターメイキングが終わったら、いよいよガイラとの戦いの日々が始まる。スタート地点は、不時着した輸送機の中。ここでは、エネルギーの補給やアーマーウエポンの修理、ヒットポイントの回復、それに死んだ戦士を復活させることができる。また、各キャラクターのデータを見たり、ディスクにデータをセーブすることも可能だ。ここをベース基地にして戦いを進めていこう。

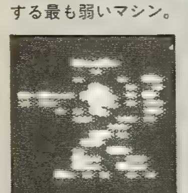
この島の地形は、平地、森林、湿地、砂漠など。海を渡ることは、もちろんできない。また、島のところどころにダンジョンが口を開けている。平地とダンジョン以外の地形は、移動するとエネルギーが消耗するので、レベルが低いうちは、平地を移動しよう。

ガイラ機動部隊に出くわすと、まず敵キャラクターのデータが表示される。敵キャラクターは、弱い者から強い者まで30種類。ビーム砲の射程もそれぞ

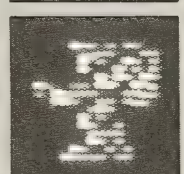
敵のマシンを一部ご披露!



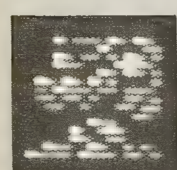
➡輸送機周辺に登場する最も弱いマシン。



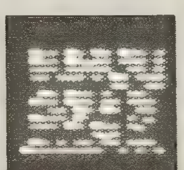
⬆ヒットポイント7の倒しやすい相手だ。



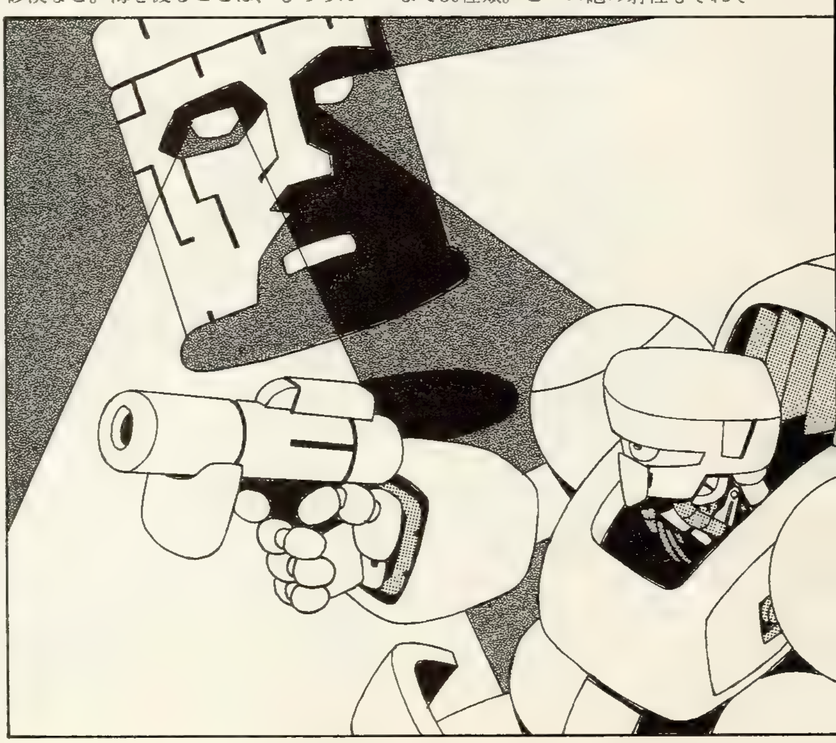
⬆射程5を持つキャラクター。要注意。



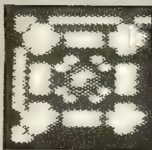
⬆ダンジョンに出没する。防御力が高い。



⬆ガイラの機動要塞で出会う手強いやつ。

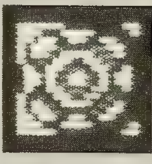


4種の建造物が島の各地に存在!



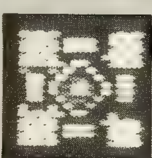
コンピュータルーム

コンピュータルームでは、ガイラ機動要塞の情報が入る。すべてのコンピュータルームを訪れるべし。



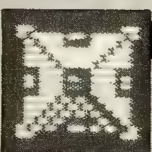
メディカルルーム

メディカルルームは、ヒットポイントの回復と、アーマーウエポンの修理を行なうことができる。



サンダードーム

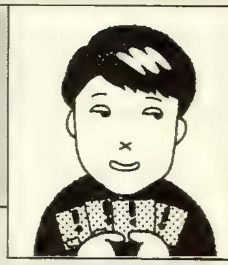
サンダードームに入るとヒットポイントが20減る。だが、ここを突破しないと機動要塞へは行けない。



エネルギールーム

移動や攻撃には、大量のエネルギーを消費する。エネルギールームにこまめに立ち寄り補給しよう。

キャラクターを個性づけ、戦闘シーンにもっとメリハリを!!



このGOD DEVICEは、画面や登場キャラクターのデザインがよい。プログラムは、ほとんどBASICだが、画面の切り替えかたなど、見せ方に工夫が凝らされていて、楽しい作品に仕上がっている。また、SFタッチのシナリオもよく練られており、キャラクターの成長や謎解きの要素などゲームシステムが、しっかりシナリオ立てられている点も好感がもてる。

だが、戦闘シーンはちょっと物足りない。キャラクターの移動のさせ方や敵への攻撃のかけ方が、面倒なわりに単調なのだ。

プレイヤー側に、特徴の違う4種類のキャラクターを登場させた点は評価できるのだが、その違いがいまいちはっきりせず、戦闘に生かしきれていない。キャラクターの特徴をもっときわだたせ、たとえば、フォーメーションの組みかたによって戦闘状態が大きく変化するようになると、よりおもしろさが増すはずだ。

同様に、敵側のキャラクターにもバリエーションがほしいところ。28種類の敵キャラクターは、データの上でこそ差がつけられているが、攻撃法はビーム砲一本槍。グラフィックも、ひとつひとつはよく描かれているのだが、プレイヤー側のキャラクターと区別するため、グリーンで色を統一しているので、おなじように見えてしまう。

プレイヤーは、より強い敵、より迫力ある敵と戦いながらゲームにのめりこんでいく。敵キャラクターのそれぞれの個性を、武器の面でもデザインの面でも、はっきりさせたほうが、プレイヤーを引き込むことができるのだ。

そのことを頭において、作品を一層パワーアップしてくれ。　　(川村)

れ異なるのだ。データをよく見て、敵の力をみきわめてくれ。

敵のデータを確認したら、5のキーを押す。すると、戦闘画面に切り替わる。画面左に連邦軍の4人の戦士、右に敵キャラクターが現われる。敵のビーム砲攻撃に対して、レーザーガンと各アーマーウエポンの持つ特有の武器で戦うのだ。エネルギー量に気をつけて、効率よい攻めを心がけよう。

プレイを進めるごとに解き明かされる深い謎

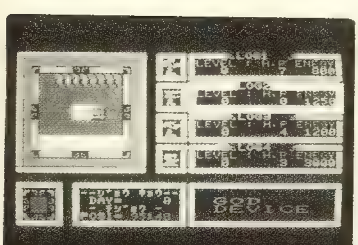
この島には、不可解なことがたくさんある。島のあちこちにコンピュータルームやメディカルルーム、エネルギールームやサンダードームなどの建造物が存在するのだ。このうちメディカルルームでは、アーマーウエポンの修理を受けたり、ヒットポイントを回復することができ、エネルギールームでは、エネルギーの補給を受けることができる。また、コンピュータルームでは、ガイラに関する重要な情報を得ることができるのだ。

唯一、連邦軍戦士の障害となる建物がサンダードーム。触れると全キャラクターともヒットポイントが20ほど減ってしまうのだ。サンダードームは、4人の進入を阻止せんとばかり、立ちはだかっているのである。

これらの4つの建造物を、いつ、誰が、どんな目的で作ったかは謎に包まれている。だが、ゲームが先へ進むとともにすこしずつ、解き明かされていくことだろう。

プレイヤーはこれらの建物を利用しながら、敵と戦い、アーマーウエポンのレベルを高めていく。そして、ガイラ機動要塞の謎をつきとめていくのだ。

ガイラ機動要塞を破壊するのは、大変困難だ。だが最後まで諦めず、チャレンジしていこう。



⬆輸送機から見て画面下にあるコンピュータルーム。まずここを探し出し、中へ入ろう。

GOD DEVICE

LOGIN SOFTWARE CONTEST

めざせ堀井賞！木屋賞！

1988年1月期 総評

堀井賞と木屋賞を設定して、初めてのソフトウエア コンテスト。今月も、たくさんの応募作品があったぞ。

エントリーされた『勇者の伝説』と『GOD DEVICE』は、ともにロールプレイングゲームであったが、これは最近の投稿作品全体の傾向を表わしている。応募作品の7割がRPGなのだ。

ただ、どの作品も、画面システムやストーリーがよく似ていて、個性が感じられないのが残念。もっと斬新な作品を作ってほしい。

また、プログラム技術を高めることは大事だが、技術以前の、プレイヤーに対する気配りを忘れている作品が多い。たとえば、キーを押しすぎた場合に対する配慮(いわゆるキースキャンのことだ)や、入力ミスの対策など、ごく基本的なところができていない作品が多い。つねにプレイヤーの立場に立った作品づくりを心がけてくれ。

入選までもう一歩アドバイス

RUSH

PC-8801シリーズ　山口県/柴田礼

素早く上下する棒グラフの動きを止め、止まったグラフの値によってウサギを前に進ませていくという、すごろくタイプのゲーム。プレイヤー2人で遊ぶ。うさぎの跳ねかたや、転びかたが面白いが、イベントが少なく退屈。もっとプレイヤーを引き込む工夫がほしい。

SHUTTLE WARS

MSX (32K)　大分県/梅野剛

12のスペースコロニーを舞台に繰り広げるSF-RPG。プレイヤーは、最新鋭の武器やアイテムをそろえて、敵のコロニーに進攻していく。戦闘シーンは面白いが、シナリオ展開に無理があるようだ。プレイヤーが納得できるシナリオ作りを心がけてくれ。

VALLEY

X1 turboシリーズ　群馬県/小林豊

マップを上から見た画面方式(フィールドタイプ)のロールプレイングゲーム。マップのグラフィックはきれいだが、敵、味方ともにキャラクターのグラフィックがないのはさびしい。また、スタート直後に出会う敵が強すぎて、なかなか先に進めない。ゲームバランスはRPGの要。プレイヤーをうまく引き込むゲームバランスを考えてくれ。

DARK WORLD

PC-8801シリーズ　北海道/高松彰洋

3Dダンジョンを冒険する、ファンタジー仕立てのRPG。ゲームシステムも、シナリオも平凡なもの。キャラクターの数や登場回数が少なく単調な感じ。この作品ならではの新しいアイデア、イベントがほしいところだ。

Tower of Evil

PC-8801シリーズ　岐阜県/安藤正典

3DダンジョンタイプのRPG。キャラクターデザインと、複数で闘う戦闘シーンがいい。ただ、ディスクアクセスに時間がかかりすぎるなど、プログラム技術がまだ足りないようだ。マシン語を勉強して、スピードと操作性のアップを図ってくれ。

募集要項

賞金30万円＋パッケージ販売

『ログイン ソフトウエア コンテスト』では、毎月、オリジナルプログラムをエントリーし、上半期、下半期、それぞれのエントリープログラムを対象に選考委員会を開きます。その結果は、1月号、7月号の誌上で発表いたします(第5回の選考発表は、'88年7月号誌上となります)。

特に優秀なプログラムがエントリーされていた場合は、堀井賞、木屋賞、佳作として表彰いたします(該当作なしのときもあります)。堀井賞、木屋賞を受賞したプログラム、佳作を受賞したプログラムの一部は、パッケージとして販売されます。

●応募部門……Ⓐゲームプログラム部門
　　　　　　　Ⓑゲームシナリオ部門

●応募条件……未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、ログイン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。入選者は(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などは固くお断りいたします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア。

②機種名、ロード方法、実行方法、遊び方などの説明書。

③郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の氏名、名義人の住所)を明記したもの(住所、氏名、名義人の氏名には、必ずフリガナをつけてください)。

なお、20歳未満のかたは、保護者のかたの承認を受け、保護者のかたの住所、氏名、電話番号も明記してください。

●賞金……エントリーされたかたには、賞金をさしあげます。

●Grand Prix……賞金30万円

●2nd PRIZE……賞金20万円

●3rd PRIZE……賞金10万円

また、エントリー作品をTAKERUで販売する場合には、印税(当社規定)が支払われます。さらにパッケージ化の際には、パッケージの印税(当社規定)が支払われます。

移植版も大募集

このコーナーでは、過去のログイン誌上で発表されたソフトの他機種への移植版も広く募集しています。移植が完了したら、ぜひ下のあて先までお送りください。

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
ログイン ソフトウエア コンテスト係

ブラザーさんとこのTAKERUで手に入れてね!! 今月のプログラム

ブラザーのソフト販売機TAKERUでログインのプログラムが買えちゃうってのは、もうおなじみだね。今月もソフトコンテストの2作品が、新しくラインナップに加わった。ソフコンのページを見ておもしろそーだと思ったら、ぜひTAKERUで買って楽しんでほしい。

TAKERUでソフトを買うには、お金を持って設置店に行くだけ。これまでTAKERUに登録されたログインのプログラムもひき続き販売されてる。あわてなくってもTAKERUは待ってるぞ！



1987年12月7日発売開始予定

ログインソフトウエアコンテスト エントリーNo.64

●勇者の伝説（PC-8801シリーズ）……………………… 2,000円

ログインソフトウエアコンテスト エントリーNo.65

●GOD DEVICE（X1シリーズ）……………………………2,000円

※これらのプログラムの詳しい使い方は、今月号のログイン本誌に掲載されています。

■ログインのプログラムの内容に関するお問い合わせ先
ログイン情報電話 ☎03-486-8086（月～木曜日 14：00～17：00）

TAKERUの設置店は全国に129店もあるのだ!!

地域	店名	電話
北海道		
札　幌	そうご電器　YES　5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップ　ハドソン	(011)205-1590
青森県		
青　森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
岩手県		
盛　岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チェーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田県		
秋　田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
宮城県		
仙　台	ダイエー仙台店　6F	(022)261-1251
	電巧堂チェーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チェーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
福島県		
郡　山	ダイエー郡山店電器館　2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福　島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	㈱いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形県		
山　形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟県		
新　潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店　5F	(0252)41-5111
長　岡	ICランド　DJ　2F	(0258)37-1346
	丸専デパート　1F	(0258)33-4970
栃木県		
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
群馬県		
高　崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-9966
	パソコンランド21　高崎店	(0273)26-5221
前　橋	パソコンランド21　前橋店	(0272)21-2721
太　田	パソコンランド21　太田店	(0276)45-0721
茨城県		
水　戸	川又書店駅前店　2F	(0292)31-0102
埼玉県		
大　宮	ダイエー大宮店　7F	(0486)45-4147
上　尾	㈱ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
千葉県		
船　橋	ダイエーららぽーと店　2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千　葉	ダイエー千葉店　5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店(PERIE　3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
東京都		
秋葉原	丸善無線ECCS　4F	(03)255-4911
	九十九電機　7号館　2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館　4F	(03)255-4040
	サトームセン　ラジオ館　5F	(03)251-1464
	サトームセン本店　5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原　2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新　宿	コムロード　1F、4F	(03)352-6217
日本橋	高島屋　5F	(03)211-4111
銀　座	マイコンベース銀座　1F	(03)535-3381
池　袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋　谷	上新電機J&P渋谷店　1F	(03)496-4141
足　立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店　2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋　6F	(0423)85-3810
立　川	丸善無線(will　6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電機　2F	(0426)42-6211
	上新電機J&P八王子そごう店	(0426)26-4141
昭　島	エスパ昭島　3F	(0425)46-1411
町　田	東急ハンズ町田店　B1F	(0427)28-2603
	上新電機J&P町田店	(0427)23-1313
神奈川県		
横　浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21　7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店　3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川　崎	セキグチデンキ川崎店　5F	(044)244-5421
厚　木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
藤　沢	㈱WAVE EYE	(0466)43-1771
平　塚	㈱梅屋　5F	(0463)22-4147
山梨県		
甲　府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野県		
長　野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松　本	イトーヨーカドー松本店　6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
福井県		
福　井	3Q　PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
富山県		
富　山	㈱丸の内カラー駅前店	(0764)41-2500
石川県		
金　沢	㈱丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	㈱うつのみや片町店	(0762)21-6136
静岡県		
沼　津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静　岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
浜　松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
愛知県		
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館　4F	(052)264-1534
	丸善無線第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊　橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡　崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊　田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜県		
岐　阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大　垣	スイテック	(0584)89-8355
三重県		
津	河合無線OA津店	(0592)26-0111
四日市	河合無線ガーデンワールド四日市店	(0593)54-3366
大阪府		
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅　田	ニノミヤパソコンランド　駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千　里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高　槻	J&P高槻店	(0726)85-1212
八　尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良県		
奈　良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都府		
京　都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山県		
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
滋賀県		
大　津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
兵庫県		
神　戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電機館パレックス	(078)391-7911
姫　路	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
岡山県		
岡　山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉　敷	ファソランド	(0864)25-4701
広島県		
広　島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
香川県		
高　松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
高知県		
高　知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
徳島県		
徳　島	徳島そごう7F(事務機売場)	(0886)25-4056
愛媛県		
松　山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
福岡県		
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福　岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
長崎県		
長　崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本県		
熊　本	寿屋本庄店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島県		
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分県		
大　分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎県		
宮　崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
沖縄県		
那　覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

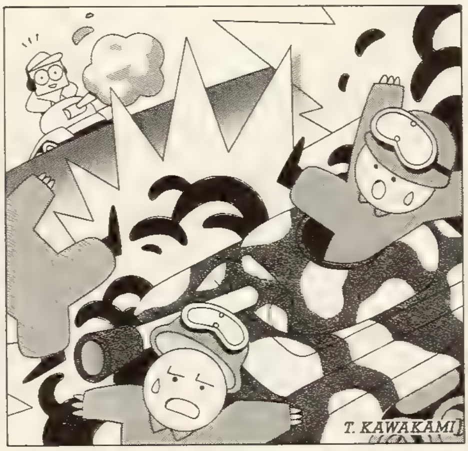
1987年11月4日現在

プログラムの内容以外のTAKERUに関するお問い合わせは、上記のお店または、ブラザー工業（株）TAKERU事務局　〒460愛知県名古屋市中区大須3-46-15　☎052-263-5895までお願いいたします。11月号掲載の『まみりん』の発売が遅れ、ご迷惑をおかけしましたことをお詫び申し上げます。

JANUARY, 1988

Editorial log

次はシミュレーションの大特集!! ハウ・メニ・ロボット、太平洋の嵐、ディーヴァ98、スターフライトなど話題の新作をドンと紹介する!



ドカーンと国際科学技術娯楽年間がスタートして、そのしょっぱなの1988年も好調の立ち上がりを見せているようだ。これを期にログインはさらに充実!!　ゲーム界のオピニオンリーダーとして頑張るからヨロシクネ。で、2月号はソーサリアンの別冊付録に、徹底解剖はプラジェータにハイバーニアほかとビックリするほど盛りだくさん。期待してくれちゃっていいともなのだっ。また、アイカメラを駆使した構想12ヵ月の大企画もあるから、1月8日発売の2月号、近くの書店で買ってね!!

LOGIN 2月号は 1/8 発売! 特価520円

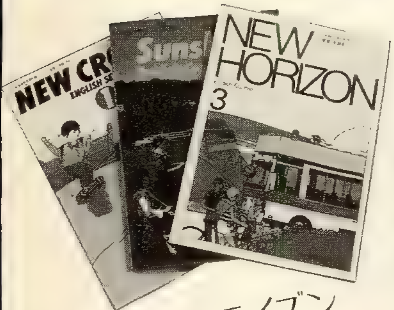
●広告目次

■発行人　塚本慶一郎　■編集長　小島文隆　■副編集長　塩崎剛三　■編集スタッフ　藪暁彦／金井哲夫／田中富美子／河野真太郎／加川良／唐木緑／樹村頼子／新井創士／水野震治／浜村弘一／伊東みか／下山牧子／金田一健／石井理恵子／高橋久美子／渡辺妙子／金矢八十男／川村篤／五十嵐久和／宮地千里／大塚由利子／入澤貴志／有沢清子／伊藤雅敏／鈴木弘明／深山かおり／都竹喜寛／鈴木賢一　■制作スタッフ　本間智嗣／山田康幸／荒井清和／田宮朋子／佐藤英人／浜崎千英子／刑部仁　■編集協力　上野利幸／由井香織／山口裕生／船田巧／青柳昌行／山口英夫／加藤彰洋／田中芳洋／森岡憲一／小池善之／篠泰樹／土方幸和／林大紋／可徳剛／高橋義信／藤木清輝／渋谷洋一／二木康夫／石埜三千穂／河合歩／川尻角栄／川村和弘／渡辺和彦／斉藤伸／伊藤裕／藤高信博／斉藤裕史　■制作協力　admix／三輪悦子／NEXT／今井邦孝／三宅政吉／清水正昭／高橋義昭／SPACE"Y"／前田実穂子／山口志乃／大野聡／松本鏡子／鈴木仁／三戸英子／小山俊介／吉田由希子　■アメリカ駐在　トム・ランドルフ　■フォトグラフ　／奥山和典／任博／水科人士／八木澤芳彦　■イラスト　小田桐昭／横山宏／川上富也／細田雅亮／米田裕／スワン松本／土居孝幸／野沢朗／内田美智子／宮嶋美奈子／椿道明／田村こより／鈴木光晴／かわぐちせいこ／もろが卓／前田実緒／山口一和／あっぱら・松本／鈴木仁／椎名崇／長谷川一光

パソコン山口塾の学習ソフト英単語編

英語がにが手の君に強〜い味方！

3教科書完全対応版



ニューホライズン
サンシャイン
ニュークラウン





パソコン山口塾十八年の実績から生まれた英単語学習ソフト「絶対の自信作!!」

62年〜64年版 新発売

3教科書がそのままパソコンソフトになった!!
中1・中2・中3各学年用

6段階レベル構成

レベル1 ■英単語リスト
教科書の各LESSONで初めて学習する英単語がリストとして整理されています。試験直前のチェックに最適。

レベル2 ■つづり練習
英単語とその日本語訳を見ながら、各単語のつづりをキーボードから1字ずつ入力します。各英単語6回ずつのつづり練習で君の実力は完璧。

レベル3 ■選択問題
日本語に対応する英単語を5つの中から番号で選びます。正解の番号を選択するだけなので非常に解答しやすく、予習には最適。

レベル4 ■英単語練習
モードが(1)ヒントなし(2)文字数ヒント(3)1文字ヒント(4)2文字ヒントの4種類にわかれていて、実力に合った練習ができます。

レベル5 ■英単語組み合せテスト
1回10題ずつ出題の組み合せ形式のテストで、日本語に対応する英単語を1〜10までの番号の中から選びます。実力判定には最適のレベルです。

レベル6 ■英単語実力テスト
1回10題ずつ出題の完全記述形式のテストで、このレベルで十分な得点がとれれば英単語の実力は十分です。試験直前の実力判定に活用できます。

〈コンピュータが乱数を利用して問題を作成するので、出題のパターンは無限。何度でもチャレンジできる。〉

3教科書対応版は、東京書籍㈱・開隆堂出版㈱・㈱三省堂の承認を得て作成したものです。

必勝!! 中間テスト・期末テストシリーズ

監修：パソコン山口塾

中学英単語（3教科書対応版）各学年別　62年〜64年版 新発売

3教科書（ホライズン・サンシャイン・クラウン）各レッスンを完全収録。自分の教科書で予習・復習を、そして他の2教科書で実力をつけよう!!
3教科書完全収録中1・中2・中3各学年別〈昭和62年〜64年版新発売〉
●カセット版（2本）各5,800円　MSX（32K以上）、PC-8001シリーズ
●ディスク版　各5,800円　MSX（32K以上）、PC-8801シリーズ、X1turboシリーズ
☆昭和59〜61年度版を御希望の方（現中3、中2生で以前使用していた教科書を勉強したい方）は、明記の上、通信販売でお申込み下さい。

高校受験英単語（中3用）1200語収録　好評発売中

●カセット版（2本）各6,800円　MSX（32K以上）　●ディスク版 各6,800円　MSX（32K以上）、PC-8801シリーズ、X1turboシリーズ

大学受験英単語（高校生用）3000語収録　好評発売中

●ディスク版各7,800円　PC-8801シリーズ、X1turboシリーズ

通信販売 商品名、学年、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にて東洋コネクター㈱ソフト販売部あて御注文下さい。急送いたします。（送料サービス）

■レベル1〜6までの画面の入ったカタログをご希望の場合は、住所・氏名・年齢・使用機種名を明記の上、右下の資料請求券をはがきに貼り、当社あて御請求下さい。

発売元 TOYO CONNECTOR 東洋コネクター株式会社
〒175 東京都板橋区成増 5-23-11 ソフト販売部
電話03(939)9161(代) FAX 03(939)9088

開発元 KSC ㈱システム・コンピュータ
技術的お問い合わせは――
電話03(924)7573(代)

●使用機種名　MSX 32K以上　PC-8801シリーズ　X1turboシリーズ

MSXはアスキーの商標です。

資料請求券 LOGIN 1月号

年内は12月30日PM10：00まで、新年は1月3日12：00より池袋店、電話受付開始

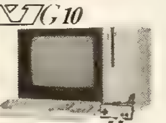
REFRESH PASOCOM

特選中古パソコン

中古及び新品にかかわらず、X1 turbo Zをコースでお買上げいただきましたお客様全員にもれなく「ハイテク年賀状」をプレゼント!!

今月の限定お買得品

SHARP X1 G10



X1 G model 10 Hセット
CZ-820CE(本体)¥69,800➡¥26,800
AN58C(RFコンバーター)¥2,900➡¥2,500
Hセット合計¥72,700➡**¥27,800**

SHARP X1 F10 新品限定品



X1 F model 10 Aセット
CZ-811C(本体)¥89,800➡¥18,000
CZ-8VC(RFコンバーター)¥15,800➡¥13,800
Aセット合計¥105,600➡**¥31,800**

SHARP X1 twin



X1 twin Aセット
CZ830CB(本体)……¥99,800➡現金特価
CZ820DB(ディスプレー)¥79,800➡¥44,800
バックアップキット…¥3,400➡現金特価
Aセット合計¥183,000➡**¥129,600**

SHARP X1 twin



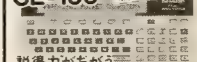
X1 twin Cセット
CZ830CB(本体)¥99,800➡現金特価
CZ820DB(ディスプレー)¥79,800➡¥44,800
CZ8BSI……¥23,800➡現金特価
Cセット合計¥203,400➡**¥151,000**

SHARP X1 turbo Z



このセットにCZ-41Sを付けるとturbo ZIIになります
CZ880CB(本体)➡¥120,000
CZ880DB(ディスプレー)¥109,800➡¥79,000
セット合計¥347,000➡**¥198,000**

SHARP PC-1501 and CE-150 新品限定品



説得力がちがうポケットコンピューター
自由に設定できる6個のソフトキー、グラフや図形まで記録できるグラフィックプリンター
(カセットI/F内蔵)
PC-1501(ポケコン本体)¥64,800➡**¥19,800**
CE-150(カラーグラフィックプリンター)¥49,800➡**¥9,800**

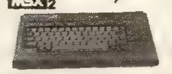
SHARP 新品限定品
X1プリンター
CZ-8PK2
CZ-8PK2(漢字プリンター)¥134,800
定価合計¥134,800➡**¥29,800**
X1シリーズ全ての本体に接続可能

Victor 新品同様品
<MSX2パソコン>
HC-90(128K、3.5"ドライブ付)
定価合計¥168,000➡**¥78,000**

SHARP X1プリンター 限定品
CZ-8PD3 9ドットプリンター
定価合計¥54,800➡**¥19,800**
※PD3プリンターは8PKと異なる為に漢字出力は出来ません。

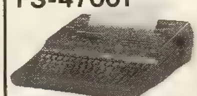
SANYO WAVY23 新品限定品
PHC-23(MSX2 128K)
定価合計¥32,800➡**¥24,800**

Panasonic A1 MSX2



連射式ジョイパッド付、独立10キーを搭載
FS-A1mk2…¥29,800
発売記念価格 **¥26,800**
FS-A1F ¥54,800
発売記念価格 **¥49,000**

Panasonic MSX2 FS-4700F 新品同様品



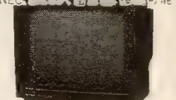
ナショナル ワープロパソコン
MSX2 3.5インチドライブ付
FS-4700 ¥158,000➡**¥79,800**

NEC PC-8801FH30 新品限定品



PC-8801FH30(本体)¥168,000
定価¥168,000➡**現金大特価**

SHARP 新品限定品
〔2,000文字ディスプレー〕
NEC・SHARP・富士通 接続可能



CU14FA1〔8・21ピンRGBディスプレー〕
定価¥54,800➡**¥29,800**

中古及び新品にかかわらず X1シリーズ及び X68000をコースでお買上げいただきましたお客様全員にもれなくフロッピーホルダー・グリーティングカードをプレゼント!!

NEC

6001シリーズ本体
PC-6001MKII〔家庭用TVに直接可能〕……¥84,800►¥12,000
PC-6001MKIISR〔RFモジューレーター付〕……¥89,000►¥20,000
PC-6601〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕……¥143,000►¥25,000
PC-6601SR〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕……¥155,000►¥38,000

8001シリーズ本体
PC-8001MKII……¥123,000►¥12,000
PC-8001MKIISR……¥108,000►¥14,000
PC-8001MKIISR〔新品〕……¥108,000►¥16,800

テータレコーダ
PC-DR312……¥12,800►¥6,800
PC-DR321〔新品〕……¥198,000►¥12,800
PC-DR350〔新品〕……¥188,000►¥7,900
PC-DR312〔新品〕……¥128,000►¥9,500
PHC-DRII〔新品〕……¥12,800►¥9,200
PC-DR311……¥12,800►¥6,000
PC-6081……¥12,800►¥6,000
PC-6082……¥19,800►¥7,000

ディスプレー NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)
PC-KD[illegible]……¥[illegible]►¥18,000
PC-KD251K……¥59,800►¥26,000
PC-KD351……¥998,000►¥26,000
CU-14GE……¥49,800►¥26,800
CU14FA1〔新品同様〕……¥54,800►¥29,800
CU-14FA2〔アナログ2000文字NEC対応ケーブル付〕〔新品〕……¥[illegible]►¥34,000
CU-14GB〔新品同様〕……¥[illegible]►¥29,800
CU-14GE〔新品同様〕……¥[illegible]►¥29,800
CU-14G及びCU14FA1はNEC・SHARP・富士通他の本体に接続できます

●2000文字ディスプレーテレビ
PC-TV151……¥94,800►¥12,000
CZ-811D……¥89,800►¥37,800
CZ-820〔新品同様〕……¥89,800►¥14,800

●4050文字デジタルディスプレー
PC-KD551……¥118,000►¥42,000
PC-KD551K……¥99,800►¥48,000
PC-8853N〔[illegible]RGB〕……¥168,000►¥48,000

●4050文字アナログディスプレー
PC-KD852……¥99,800►¥50,000
PC-KD854……¥89,800►¥52,000
PC-KD854〔新品〕……¥89,800►¥53,000
PC-KD862〔アナログRGB〕……¥99,800►¥68,000
PC-KD862〔アナログRGB〕〔新品同様〕……¥99,800►¥72,800
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕〔新品同様〕……¥84,800►¥61,000

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー
CMT-146L〔アナログRGB〕……¥89,800►¥48,000
CMT-146L〔アナログRGB〕〔新品同様〕……¥89,800►¥52,000
CU14AG2〔アナログRGB〕……¥84,800►¥47,000
CU14A4〔アナログRGB〕〔新品同様〕……¥89,800►¥49,800

●4050文字/2000文字デジタルディスプレーテレビ
CZ870D〔新品同様〕……¥108,000►¥69,000

●4050文字/2000文字アナログディスプレーテレビ
PC-TV351……¥129,800►¥78,000
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕〔新品同様〕……¥138,000►¥99,000
PC-TV352〔新品同様〕……¥115,000►¥79,800
CZ-600D〔B1K対応〕〔新品同様〕……¥129,800►¥89,000

●その他
PC-6041〔2000文字モノクロ〕……¥36,800►¥8,000
PC-60M43〔15色ディスプレー〕……¥65,800►¥18,000
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕……¥58,800►¥20,000
大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771
お使いの本体に合うディスプレーをお気軽にお問い合せ下さい。

フロッピーディスク
TF20〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥142,000►¥35,000
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕……¥128,000►¥38,000
PC-8031-2W〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕……¥248,000►¥現金大特価
PC-80S31〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥168,000►¥48,000

8801シリーズ本体
8801フェア中
現金大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい ☎03-987-7771
PC-8801……¥228,000►¥24,000
PC-8801〔漢字ロム付〕……¥266,000►¥28,000
PC-8801 II10……¥168,000►¥33,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機増設〕……¥275,000►¥58,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機増設〕……¥275,000►¥59,000
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥275,000►¥60,000
PC-8801 IISR30〔5"ドライブ2機増設〕……¥258,000►¥89,000
PC-8801 IIFR20〔5"ドライブ1機標準装備〕……¥148,000►¥73,000
PC-8801 IIFR30〔5"ドライブ1機増設〕……¥178,000►¥85,000
PC-8801 IIFR30〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥178,000►¥85,000
PC-8801FH20……¥138,000►¥85,000
PC-8801FH20〔新品同様〕……¥138,000►¥92,000
PC-8801FH30……¥168,000►¥98,000
PC-8801FH30〔新品同様〕……¥168,000►¥105,000
PC-8801 IIMR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕……¥238,000►¥98,000
PC-8801MH……¥208,000►¥108,000
PC-8801MH〔新品同様〕……¥208,000►¥128,000
PC-88VA……¥298,000►¥178,000

9801シリーズ本体
256K増設ラムボード〔10MHz対応〕〔新品〕……¥39,800►¥9,800
256K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕……¥14,800►¥12,800
512K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕……¥20,000►¥16,900
1MB RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕……¥45,000►¥28,000
1.5MB RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕……¥58,500►¥38,000
PC-9801E〔漢ロム付〕……¥245,000►¥60,000
PC-9801U2……¥298,000►¥98,000
PC-9801UV2……¥318,000►¥190,000
PC-9801UV21……¥318,000►¥210,000
PC-9801F2〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥398,000►¥138,000
PC-9801m2〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕……¥415,000►¥158,000
PC-9801VF2〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥348,000►¥160,000
PC-9801Vm2〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥415,000►¥230,000
PC-9801Vm21……¥390,000►¥238,000
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕……¥390,000►¥245,000
PC-9801VX2……¥433,000►¥262,000
PC-9801VX21〔本体〕……¥433,000►¥272,000
PC-9801VX41〔本体〕……¥530,000►¥430,000
PC-98LTmodel1〔新品同様〕……¥238,000►¥176,000

プリンター
PC-PR401〔サーマルプリンター〕……¥39,800►¥15,000
RP-80F TII〔シリアルプリンター〕……¥89,000►¥18,000
GP-500M〔シリアルプリンター〕……¥49,800►¥19,800
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕……¥148,000►¥38,000
PC-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕……¥89,800►¥23,000
PC-PR104〔日本語プリンター〕……¥99,800►¥38,000
G10XPJ〔PC-8822対応〕〔新品同様〕……¥99,800►¥32,000
PC-6022〔シリアルプリンター〕……¥29,800►¥11,000

●ドット漢字プリンター
RP80F TIIK〔16漢字プリンター〕……¥129,000►¥30,000
GP-550M〔16漢字プリンター〕……¥119,800►¥26,000

●熱転写漢字プリンター
PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕……¥59,800►¥39,800
PC-PR406M〔新品〕……¥59,800►¥46,000
PC-PR101TL〔24ドット10インチ〕……¥79,800►¥48,000
PC-PR101TL〔新品〕……¥79,800►¥49,800
AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕……¥69,800►¥46,800
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕……¥99,800►¥48,000
PC-8825〔24熱転写プリンター〕……¥176,000►¥30,000
TR-24CL〔24カラー熱転写プリンターケーブル付〕〔新品〕¥73,700►¥41,800

●24ドット10インチ漢字プリンター
PC-PR101……¥238,000►¥58,000
PC-PR101F〔第2水準ロム付〕〔新品〕……¥158,000►¥68,000
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕……¥138,000►¥92,000
NM-9700〔カラープリンター〕〔新品同様〕……¥163,000►¥110,000
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕〔新品〕……¥124,000►¥98,000

●24ドット15インチ漢字プリンター
PC-PR201……¥298,000►¥78,000
NM-9400S〔新品同様〕……¥310,000►¥108,000
NM-9400……¥310,000►¥88,000
PC-PR201H……¥288,000►¥148,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕……¥245,000►¥157,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕〔新品同様〕……¥245,000►¥169,000
PC-PR201F……¥188,000►¥89,000
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕……¥158,000►¥96,000
NM-9950〔カラープリンター〕……¥245,000►¥125,000
NM-9950〔カラープリンター〕〔新品同様〕……¥245,000►¥128,000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕……¥177,000►¥78,000

●その他
PC-IN502〔イメージスキャナ〕……¥99,800►¥67,000
PC-IN503〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕……¥149,800►¥115,000
PC-IN503H〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕……¥165,000►¥126,000

ハードディスク
HDD-20S〔EPSON 20M〕〔新品同様〕……¥198,000►¥138,000
SP-520〔ユース 20M〕〔新品同様〕……¥118,000►¥74,800
HD-4020〔CM 20M〕〔新品同様〕……¥236,000►¥159,800

本社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

INFORMATION

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

1 まずお電話下さい

これは? と思ったら…どんどんお電話下さい/

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します。

2 お支払方法

❶うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

❷もちろんクレジットで/ クレジットカードもOK/

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名 ②会員No.③有効期限をご連絡下さい。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自慢は価格だけではありません。

パソコンの買取り、査定、注文

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-6104

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～22:00 ●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

SHARP

本体

MZ-1500 ¥ 89,800 ► ¥ 23.800
MZ-2200(DR付) ¥147,800 ► ¥ 10.000
MZ2500/30 ¥199,800 ► ¥ 62.000
MZ-2500V2(MZ-2531)(新品) ¥199,800 ► ¥128.000
MZ2861(本体) ¥328,000 ► ¥258,000
CZ-600C(X68000)(本体) ¥369,000 ► ¥268.000

ディスプレー

CU14A4(4050、アナログデジタルRGB)(新品同様) ¥ 89,800 ► ¥ 49.800
CU14FA1(2000文字カラー)(新品限定品) ¥ 54,800 ► ¥ 29.800
MZ-1D22(4050文字ディスプレー) ¥ 99,800 ► ¥ 19.000
MZ-1D26(4050文字ディスプレー)(新品限定品) ¥ 89,800 ► ¥ 69,800

The.X-1

X-1(本体、ディスプレー、Gラム) ¥155,000 ► ¥ 53.000
X-1Turbo II(本体) ¥178,000 ► ¥ 87,000
X-1Turbo II(ディスプレー) ¥119,800 ► ¥ 65.000
CZ-870C(X-1Turbo III)(本体)(新品同様) ¥168,000 ► ¥100.000
CZ-870D(X-1Turbo III)(ディスプレー)(新品同様) ¥109,800 ► ¥ 69.000
CZ-870C(X-1Turbo III)(本体) ¥168,000 ► ¥ 97.000
CZ-870D(X-1Turbo III)(ディスプレー) ¥109,800 ► ¥ 67.000
CZ-880D(X-1TurboZ)(ディスプレー) ¥109,800 ► ¥ 78.000
X-1F 10(CZ811本体) ¥ 89,800 ► ¥ 18.000
X-1F 10(CZ-811本体)(新品) ¥ 89,800 ► ¥ 18.000
X-1F(CZ811ディスプレー) ¥ 89,800 ► ¥ 37,800
X-1F(CZ-811Dディスプレー)(新古限定品) ¥ 89,800 ► ¥ 39.800
X-1F 20(CZ812本体) ¥139,800 ► ¥ 56.800
CZ-800C(本体、Gラム付) ¥155,000 ► ¥ 16.000
CZ-801C(X-1C本体) ¥119,800 ► ¥ 16.000
CZ-803C(本体) ¥119,800 ► ¥ 18.000
CZ-802C(X-1D本体)(新品同様) ¥198,000 ► ¥ 19.000
CZ-820D(X-1G用ディスプレーテレビ) ¥ 79,800 ► ¥ 42,800
CZ-820D(X-1G用ディスプレーテレビ)(新品) ¥ 79,800 ► ¥ 44,800
CZ-820C(X-1GModel 10本体) ¥ 69,800 ► ¥ 23.800
CZ-820C(X-1GModel 10)(新品同様) ¥ 69,800 ► ¥ 26,800
CZ-822C(X-1GModel 30本体) ¥118,000 ► ¥ 69.800
CZ-822C(X-1GModel 30本体)(新品) ¥118,000 ► ¥ 74.800
CZ-830C(X-1Twin)(本体) ¥ 99,800 ► ¥ 84.800
CZ-830C(X-1Twin)(本体)(新品) ¥ 99,800 ► ¥現金特価
CZ-880C(本体) ¥218,000 ► ¥112.000
CZ-880C(X-1 TurboZ)(本体)(限定品) ¥218,000 ► ¥120.000
X-1 TurboZセット(CZ-880CB+CZ-880DB)(新品同様) ¥347,800 ► ¥198.000
X68000セット(CZ-600C+CZ600D) ¥498,800 ► ¥348.000

X-1周辺機器

CZ-8VC(X-1用RFモジューレーター) ¥ 15,800 ► ¥ 11.000
CZ-8VC(X-1用RFモジューレーター)(新品) ¥ 15,800 ► ¥ 13,800
CZ-8KR(漢字ロム)(新品) ¥ 38,000 ► ¥ 15,900
CZ-8RL1(データーレコーダー) ¥ 24,800 ► ¥ 17.800
CZ-8RL1(データーレコーダー)(新品) ¥ 24,800 ► ¥ 19.800
CZ-300F(3フロッピーディスク) ¥ 59,800 ► ¥ 28,000
CZ-503F(5シングルディスク) ¥ 49,800 ► ¥ 37,800
CZ-502F(5デュアルディスク) ¥ 99,800 ► ¥ 58.000
ディスクにはI/F、ケーブルシステムディスク付
CZ-8BV1(カラーイメージボード) ¥ 39,800 ► ¥ 25.000
CZ-8BS1(FM音源ボード) ¥ 23,800 ► ¥ 18.000
CZ-8EP(拡張I/Oポート)(新品) ¥ 11,800 ► ¥ 9.800
CZ-8EB3(拡張I/Oボックス)(新品) ¥ 33,800 ► ¥現金特価
CZ-139SF(作曲・編集が楽しめるミュージッククリエイタ)(新品) ¥ 12,800 ► ¥ 11,700
※CZ-139SFはFM音源ボードが必要となります。

プリンター

CZ-80PK ¥123,800 ► ¥ 20.000
CZ8PP2(プロッタプリンター) ¥ 54,800 ► ¥ 9,800
CZ-8PP2(新品) ¥ 54,800 ► ¥ 12.000
CZ-8PC1(24熱転写プリンター) ¥ 69,800 ► ¥ 48.000
MZ-1P14(MZ対応シリアルプリンター) ¥ 54,800 ► ¥ 28.000
MZ-1P17(24熱転写漢字プリンター) ¥ 79,800 ► ¥ 37.000
MZ-1P17(24熱転写漢字プリンター、ケーブル付)(新品) ¥ 79,800 ► ¥ 42,800
CZ-8PK2(18漢字プリンター) ¥134,800 ► ¥ 19.800
CZ-8PK2(18漢字プリンター)(新品) ¥134,800 ► ¥29,800

ポケコン

PC-1246 ¥ 12,800 ► ¥ 7.000
PC-1248(新品) ¥ 10,000 ► ¥ 8.500
PC-1360(新品) ¥ 29,800 ► ¥ 23.000
PC-1360K(新品) ¥ 36,800 ► ¥ 29.000
PC-1500 ¥ 59,800 ► ¥ 17.000
PC-1501(ポケットコンピュータ)(新品) ¥ 64,800 ► ¥ 19.800
PC-1600K(新品) ¥ 69,800 ► ¥ 55.000

FUJITSU

本体

FM-7 ¥126,000 ► ¥ 18.000
FM-NEW7 ¥ 99,800 ► ¥ 20.000
FM-77L2 ¥193,000 ► ¥ 59.000
FM-77L4 ¥238,000 ► ¥ 62.000
FM-77D2 ¥228,000 ► ¥ 54.000
FM-77AV1 ¥128,000 ► ¥ 59.000
FM-77AV2 ¥158,000 ► ¥ 69.000
FM-77AV20EX(本体) ¥128,000 ► ¥ 92.000
FM-77AV40EX(本体) ¥168,000 ► ¥120.000

ディスプレー

CU14FA1(2000文字カラー)(新品同様) ¥ 54,800 ► ¥ 29.800
MB-27343(2000文字カラーディスプレー) ¥ 67,800 ► ¥ 26.000
CZ-820D(2000文字デジタルテレビ、ケーブル付)(新品同様) ¥ 79,800 ► ¥ 44.800
CU14FA(2000文字カラーディスプレー)(ケーブル付) ¥ 49,800 ► ¥ 29.000
CU14FA(2000文字カラーディスプレー)(21Pケーブル付)(新品) ¥ 49,800 ► ¥ 33.000

フロッピーディスク

MB-27611 ¥128,000 ► ¥ 58,000
MB-27603(シングルディスク) ¥440,000 ► ¥ 52,000
MB-27631(3.5"ディスク) ¥ 85,000 ► ¥ 58,000
LFD550FM(5"ディスク、IFケーブル付)(新品) ¥ 98,000 ► ¥ 68.800

プリンター

SP-800F(セイコー社、シリアルプリンター) ¥ 64,800 ► ¥ 28.000
GP-500F(セイコー社、シリアルプリンター) ¥ 49,800 ► ¥ 18.000
GP550F(16ドットプリンター) ¥119,800 ► ¥ 20,000
MB27409(シリアルプリンター) ¥ 79,800 ► ¥ 30.000

データレコーダ

MB27502 ¥ 12,800 ► ¥ 7.200
MB27502(新品) ¥ 12,800 ► ¥ 9.800
MB27501 ¥ 12,800 ► ¥ 6,000
PHC-DR II(新品) ¥ 12,800 ► ¥ 9.200

EPSON・日立・SONY・STAR

PC-286V-STD(本体) ¥298,000 ► ¥220,000
PC-286V-H20(本体) ¥443,000 ► ¥330.000
HDD-20S(HD3.5インチ20MB、I/Fケーブル付)(新品) ¥198,000 ► ¥138.000
HC-20(ハンドヘルド、DR付) ¥163,800 ► ¥ 30.000
FP-80(プリンター) ¥149,800 ► ¥ 15.000
TF-20(フロッピーディスク) ¥142,000 ► ¥ 35.000
HR-5(80'サーマルプリンター) ¥ 49,800 ► ¥ 10.000
LFD550(フロッピーディスク) ¥148,000 ► ¥ 38.000
FT80(80ケタドットプリンター) ¥ 89,000 ► ¥ 15.000
MP80(80ケタドットプリンター) ¥ 89,000 ► ¥ 15.000
AP80K(80ケタ熱転写プリンター) ¥ 80,300 ► ¥ 35.000
(ロム+ケーブル+第2水準ロム付)
G-10Xf II(シリアルプリンター) ¥ 74,900 ► ¥ 14.000

MSX

HC-95(128Kドライブ2基付)(新品同様)(MSX2) ¥198,000 ► ¥122,000
HC-90(128Kドライブ1基付)(新品同様)(MSX2) ¥168,000 ► ¥ 78.000
FS-4700F(128Kドライブ1基付)(ワープロ・パソコン)(新品同様) ¥158,000 ► ¥ 78,500
CF1200(ナショナル、RF、16K) ¥ 58,800 ► ¥ 9.800
CF2700(ナショナル、RF、32K) ¥ 59,800 ► ¥ 13.000
CF3000(ナショナル、RF、64K) ¥ 79,800 ► ¥ 19.000
FS-PW1(MSX用プリンター)(新品同様) ¥ 49,800 ► ¥ 42.800
FS-FD-1(MSX用3.5ディスクユニット)(新品同様) ¥ 44,800 ► ¥ 34.800
HB-D20W(MSX用3.5ディスクユニット)(新品同様) ¥ 44,800 ► ¥ 35.800
HC-30(ビクター、RF、32K)(新品) ¥ 34,800 ► ¥ 11.800
HC-60(ビクター、RF、32K)(新品) ¥ 64,800 ► ¥ 16.800
HC-30(ビクター、RF、32K) ¥ 34,800 ► ¥ 13.000
HB-55(SONY、RF、16K) ¥ 54,800 ► ¥ 9.800
HB-101(SONY、RF、16K) ¥ 46,800 ► ¥ 9.800
HB-201(SONY、RF、16K) ¥ 79,800 ► ¥ 9.800
PHC-33(サンヨー、RF、DR、64K) ¥ 59,800 ► ¥ 24.000
FM-X(RF、16K) ¥ 49,800 ► ¥ 9.800
MBH21(日立32KRF) ¥ 49,800 ► ¥ 13.000
HX-10D(東芝、RF、16K) ¥ 67,800 ► ¥ 10.000
FS-A1(ナショナルMSX2 128K) ¥ 29,800 ► ¥ 21.800
FS-A1(ナショナルMSX2 128K)(新品同様品) ¥ 29,800 ► ¥ 23.800
FS-A1mk2(ナショナルMSX2 128k)(新古品) ¥ 29,800 ► ¥ 24,900
FS-A1F(ナショナルMSX2 3.5FDD内蔵)(12月発売) ¥ 59,800 ► ¥ 49.000
PHC-23(MSX2 128K、2スロット)(新品)(限定品) ¥ 32,800 ► ¥ 24.800
HB-F1(SONY MSX2 128k) ¥ 32,800 ► ¥ 23.800
HB-F1 II(SONY MSX2ターボ付)(新品同様) ¥ 29,800 ► ¥ 26.800
HB-F1XD(SONY MSX2 3.5FDD内蔵)(新品同様) ¥ 54,800 ► ¥ 48.000
グラフィックエディター(写画楽・3.5'IDDソフト)(新品同様) ¥ 12,800 ► ¥ 9.000
NGA II(MSX用モデム) ¥ 14,800 ► ¥現金特価
リンクスソフト(MSX用ROM) ¥ 5,000 ► ¥現金特価

全商品一年間の総合保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりコーヒーをこぼしてしまったら…/そんな時でも大丈夫/ワールドインアオヤマは東京海上火災保険と提携し、全ての製品を一年間保険付で販売しています。商品が火災・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金が支払われます。

AV事業部 東京都豊島区東池袋1−28−6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

5"2DD・5"2HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
現代大戦略	5FD	7,800	7,260
大戦略パワーアップセット	5FD	5,800	5,400
大戦略 2	5FD	9,800	9,120
大戦略2エディターセット	5FD	6,000	5,580
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白き牝鹿	5FD	8,800	8,190
三国志	5FD	14,800	13,770
英雄ナポレオン	5FD	9,800	9,120
レニングラード	5FD	6,800	6,330
群雄争覇	5FD	6,800	6,330
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
孫子	5FD	6,800	6,330
ART of WAR	5FD	9,800	9,120
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
地球防衛軍	5FD	9,500	8,840
○星占術	5FD	18,000	16,740
碁きちくん対局囲碁	5FD	14,800	13,770
囲碁名局集87年版	5FD	7,800	7,260
坂田血風録	5FD	8,800	8,190
ティーヴァ・カリ・エガの光輝	5HD	7,800	7,260
ガイフレーム	5FD	8,200	7,630
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
森田和郎の将棋	2HD	9,800	9,120
振飛車	5FD	7,800	7,260
雀豪	5FD	8,800	8,190
麻雀大会	5FD	8,800	8,190
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
フライト イン ハワイ	5FD	7,800	7,260
ファンタジー・ナイト	5FD	7,800	7,260
囲碁	5FD	12,800	11,910
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス名門コース	5FD	4,500	4,170
雀ボール	5FD	5,800	5,400
抜忍伝説	5FD	9,800	9,120
ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
上海	5FD	6,500	6,050
ワールドゴルフ 2	5HD	7,800	7,260
ザナドゥ	2FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
マイト&マジック	5FD	9,800	9,120
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 1	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
リターンオブイシター	5FD	6,800	6,330
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
ティル・ナ・ノーグ	5FD	9,500	8,840
ロマンシア	5FD	6,800	6,330
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
ブレインズ	5FD	7,800	7,260
覇邪の封印	5FD	9,800	9,120
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
プロデュース	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
オーガ	5FD	6,800	6,330
イース	5FD	7,800	7,260
戦場の星	5FD	6,800	6,330
TDF 怪獣大戦	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
電脳水滸伝	5FD	7,800	7,260
ドナ	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,860
殺しのドレス	5FD	6,800	6,330
ローグ	5FD	12,800	11,910
ハウメニロボット	5FD	9,500	8,840
ヴェルツェル	5FD	8,800	8,190
エルスリード戦史	5FD	8,000	7,440
ファンタビジョン	5FD	24,800	23,070
リファイルハーモニー	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	7,800	7,260
★ふぇありぃている	5FD	7,800	7,260
★あぶない女性心理学	5FD	5,800	5,400
★オナニーギャル 1	5FD	7,800	7,260
★オナニーギャル 2	5FD	7 800	7,260
★オナニーギャル 3	5FD	7,800	7,260
★華麗なるえっち	5FD	5,000	5,400
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000

5"2DDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
お嬢様くらぶ	2DD	6,800	6,330
将棋大将	2DD	7,800	7,260
ねぎ麻雀	2DD	6,800	6,330
名監督	2DD	6,800	6,330
バンガー	2DD	6,800	6,330
★ラブリーGAL	2DD	7,800	7,260
★セクシーオレンジ	2DD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	2DD	4,000	4,000
★ポッポレモン	2DD	7,800	7,260
★ソープランドストーリー	2DD	7,800	7,260
★口説き方教えます	2DD	6 800	6,330
★幻夢の城	2DD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	2DD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	2DD	3,800	3,600
★オレンジストーリー	2DD	6 800	6,330
★オレンジドリーム	2DD	6,800	6,330

3"52HDシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ウルティマ Ⅳ	2HD	11,800	10,980

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版マーク2	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
谷川浩司の将棋指南 2	5FD	7,800	7,260
陽あたり良好	5FD	7,800	7,260
レニングラード	5FD	6,800	6,330
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
戦国大名	5FD	6,800	6,330
七人のサムライ	5FD	6,800	6,330
蒼き狼ジンギスカン	5FD	9,800	9,120
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
碁遊技	5FD	6,800	6,330
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピット マーク2	5FD	5,800	5,400
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,800	6,330
棋聖	5FD	7,800	7,260
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
SHOGI 88	5FD	6,800	6,330
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
ローグ	5FD	9,800	9,120
オーガ	5FD	6,800	6,330
パターンエディータ 88	5FD	7,000	6,510
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
上海	5FD	6,500	6,050
88ターム	5FD	12,800	11,900
STAFF Kid 88	5FD	25,000	23,250
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
サイキックウォーマーク2	5FD	8,800	8,190
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
ファンタジー 1	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
ブラスティ	5FD	7,900	7,350
ミュール	5FD	7,800	7,260
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
ロー・オブ・ザ・ウォー	5FD	6,800	6,330
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
ヴィーナスファイヤー	5FD	7,800	7,260
ウィングマン 2	5FD	6,800	6,330
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
リバイバー	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
サンドラ	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
ザ・マン・アイ・ラブ	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻VA対	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
トップルジップマーク 2	5FD	6,800	6,330
アーコン	5FD	7,800	7,260
ギャルッポクラブ	5FD	6,800	6,330
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
ガバラの秘密	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
タッチ	5FD	7,800	7,260
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
女子大生交際図巻 VA対	5FD	7,800	7,260
お嬢様くらぶ	5FD	6,800	6,330
マンハッタンレクイエムVA対	5FD	7,800	7,260
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
レリクス	5FD	7,200	6,700
ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★いけにえの街 VA対	5FD	6,800	6,330
★ロリータハイオレンスVA対	5FD	6,800	6,330
★ファンタジーロックAA対	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★殺しのドレス	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★オレンジストーリー	5FD	6,800	6,330
★セクシー・オレンジ	5FD	6,800	6,330
★メロンソーダー	5FD	6 800	6,330
★オレンジドリーム	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリータ	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440

8800SRシリーズ

VA対応シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版 SR	5FD	9,800	9,120
三国志 SR	5FD	14,800	13,770
アートオブウォーSR	5FD	8,800	8,190
ゼリアード SR	5FD	7,500	6,980
ハイドライド3 SR	5FD	7,800	7,260
ウィングマン・スペシャルSR	5FD	7,800	7,260
アドレナリンコネクションSR	5FD	7,800	7,260
アグニの石 SR	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
王子ビンビン物語 SR	5FD	7,800	7,260
抜忍伝説 SR	5FD	9,800	9,120
アルバトロスSR	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コースSR	5FD	4,500	4,170
ワールドゴルフ2SR	5FD	7,800	7,260
自己中心派2SR	5FD	6,800	6,330
電脳水滸伝 SR	5FD	7,800	7,260
ヤシャ SR	5FD	7,800	7,260
リバイバー SR	5FD	6,800	6,330
ガイアの紋章 SR	5FD	7,800	7,260
レジェント SR	5FD	7,800	7,260
女神転生 SR	5FD	7,800	7,260
ガンダーラー SR	5FD	7,800	7,260
ルクソール SR	5FD	7,800	7,260
プロ野球ファンSR	5FD	7,800	7,260
ヴァリス SR	5FD	7,800	7,260
ガイフレーム SR	5FD	7,800	7,260
うる星やつら SR	5FD	6,800	6,330
アンドロギュヌス SR	5FD	7,800	7,260
ジーザス SR	5FD	7,800	7,260
ルーイン SR	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター SR	5FD	7,800	7,260
テスタメント SR	5FD	7,800	7,260
ヴァルツェル SR	5FD	8,800	8,190
アルカノイド SR	5FD	6,800	6,330
アンジェラ SR	5FD	6,800	6,330
コムサイト SR	5FD	6,800	6,330
★天使の美奈子 SR	5FD	7,800	7,260
★華麗なるえっち SR	5FD	5,800	5,400

SR、MRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
群雄争覇 SR	5FD	6,800	6,330
孫子 SR	5FD	6,800	6,330
大戦略 88 SR	5FD	7,800	7,260
坂田血風録 SR	5FD	8,800	8,190
ウルティマ Ⅳ SR	5FD	9,800	9,120
イース SR	5FD	7,800	7,260
リターン・オブ・イシター SR	5FD	6,800	6,330
サイキックウォー SR	5FD	8,800	8,190
地球防衛軍 SR	5FD	7,800	7,260
ザナドゥ SR	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 2 SR	5FD	5,800	5,400
アルゴー SR	5FD	7,800	6,980
T.D.F. SR	5FD	6,500	6,330
闘気王 SR	5FD	7,800	7,260
ドナ SR	5FD	7,800	7,260
クリムゾン SR	5FD	7,800	7,260
ハイパーニア SR	5FD	8,800	8,190
ジハード SR	5FD	7,800	7,260
Mr.プロ野球 SR	5FD	9,800	9,120
ブレインズ SR	5FD	7,800	7,260
マイト&マジック SR	5FD	9,800	9,120
ディーヴァ SR	5FD	7,800	7,260
ロマンシア SR	5FD	6,800	6,330
九玉伝 SR	5FD	7,800	7,260
新玉取物語 SR	5FD	10,000	9,300
摩訶迦羅 SR	5FD	7,800	7,350
シルフィード SR	5FD	6,900	6,330
エー・アイ・アールSR	5FD	7,880	7,260
イミテーションシティSR	5FD	7,800	7,260
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
アイドロン SR	5FD	6,800	6,330
ラビリンス SR	5FD	7,800	7,260
魔界復活 SR	5FD	7,800	7,260
戦場の星 SR	5FD	6,800	6,330
雀ボール SR	5FD	5,800	5,400
ミュージアム 3 SR	5FD	9,800	9,120
魔界村 SR	5FD	6,800	6,330
アートオブウォーシナリオ SR	5FD	4,800	4,440
★悪女伝説 SR	5FD	6,800	6,330
★ふぇありぃているSR	5FD	7,800	7,260
★はっとミルク SR	5FD	7,800	7,260
★ショッキングクロスワード SR	5FD	7,800	7,260
★ザ・メイズ SR	5FD	4,800	4,500

VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
神羅万象 VA	2HD	7,800	7,260
上海 VA	2HD	6,500	6,050
名監督 VA	2HD	6,800	6,330
英雄ナポレオン VA	2HD	9,800	9,120
ダイレス VA	2HD	6,800	6,330
太平洋の嵐 VA	2HD	12,800	11,910
マイト&マジック VA	2HD	9,800	9,120
プロ野球ファミリースタジアムVA	2HD	7,800	7,260
かわいそう物語 VA	2HD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

T/Bシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4 800	4,440
信長の野望	T/B	4 500	4,170
A列車で行こう	T/B	6 800	6.330
棋太平	T/B	4 500	4,170
プロフェッショナル麻雀	T/B	4 800	4.440
オペレーショングレネード	T/B	4 800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4 800	4,440
ディーサイド 2	T/B	4 800	4,440
ハイドライド 2	T/B	4 800	4,440
ナイザー	T/B	4 100	3,800
ウィングマン 2	T/B	4 800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4 800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4 300	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4 800	4,440
カリオストロの城	T/B	4 800	4,440
7万光年セット	T/B	7 900	7,260
発汗惑星	T/B	4,800	4,440
パターンエディータ	T/B	4.000	3.700
★メロンソーダー	T/B	6.800	6.330

5"2Dシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白き牝鹿	5FD	7,800	7,120
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,440
大戦略 FM	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,190
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
棋太平	5FD	6,500	6,050
新ベストナインプロ野球	5FD	6,800	6,330
雀ボール	5FD	5,800	5,400
ミュージアム 2	5FD	8,800	8,190
ミュージアム 3	5FD	9,800	9,120
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
イース	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 2	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 1	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
闘気王	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
ドナ	5FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
レリクス	5FD	7,200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
アーコン	5FD	7,800	7,260
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
ディーサイド 2	5FD	6,800	6,330
ドルアーガの塔	5FD	6,200	5,770
トップジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ゼビウスJOYHDセット	5FD	9,300	8,650
サイダーユング	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
新玉取物語	5FD	10,000	9,300
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6.800	6.330
★オレンジストーリー	5FD	6,800	6,330
★セクシー・オレンジ	5FD	6,800	6,330
★オレンジ・ドリーム	5FD	6,800	6,330
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440

FM-77

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	3FD	14,800	13,770
抄本三国志	3FD	8,800	8,190
蒼き狼と白き牝鹿	3FD	7,800	7,260
信長の野望	3FD	6,800	6,330
大戦略 FM	3FD	6,800	6,330
タなぎのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	3FD	4,500	4,170
ワールドゴルフ	3FD	5,800	5,400
棋太平	3FD	6,500	6,050
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
パターンエディータ	3FD	7,000	6,510
自己中心派	3FD	6,800	6,330
ミュージアム 3	3FD	9,800	9,120
スターシンフォニー	3FD	7,800	7,260
女子大生交際図巻	3FD	7,800	7,260
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
イース	3FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	3FD	11,800	10,980
ザナドゥ	3FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 2	3FD	5,800	5,400
ウィザードリィ 1	3FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 2	3FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 3	3FD	9,800	9,120
ファンタジー 1	3FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	3FD	9,800	9,120
電脳水滸伝	3FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
ゼビウスJOYFDセット	3FD	9,300	8,650
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
T.D.F.	3FD	6,800	6,330
ナイザー	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,580
レイドック	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン 2	3FD	6,800	6,330
魔界村	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6,800	6,330
ラビリンス	3FD	7,800	7,260
闘気王	3FD	7,800	7,260
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
メルヘンヴェール1	3FD	7,900	7,360
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
サイダーユング	3FD	7,800	7,260
7万光年セット	3FD	9,800	9,120
ディーサイド 2	3FD	6,800	6,330
妖姫伝	3FD	6,800	6,330
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
トップルジップ	3FD	6,800	6,330
レリクス	3FD	7,200	6,700
アルファ	3FD	5,900	5,490
アーコン	3FD	7,800	7,260
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
ライレーン	3FD	7,800	7,260
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
新玉取物語	3FD	10,000	9,300
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
イミテーションシティ	3FD	7,800	7,260
ザ・キングサーモン	3FD	7,800	7,260
タイムパラドックス	3FD	7,800	7,260
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
オペレーショングレネード	3FD	6,800	6,330
ルーイン	3FD	7,800	7,260
ラスヴェガス	3FD	6,800	6,330
新ベストナインプロ野球	3FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	3FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	3FD	6,800	6.330
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	3FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	3FD	4,000	4,000
★ラブチェイサー	3FD	7,800	7,260
★サンドラ	3FD	6,800	6,330
★ソープランドストーリー	3FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★セクシー・オレンジ	3FD	6,800	6,330
★オレンジストーリー	3FD	6,800	6,330
★オレンジ・ドリーム	3FD	6,800	6,330
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	3FD	3,800	3,600
★ショッキングクロスワード	3FD	7,800	7,260
★アマゾネス	3FD	7,800	7,260
★学園物語	3FD	6,800	6,330
★ヘルパー占い	3FD	8,000	7,440
★幻夢の城	3FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	3FD	6,800	6,330

AVシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志 AV	3FD	14,800	13,770
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	9,120
ワールドゴルフ2 AV	3FD	7,800	7,260
ミュージアム2AV	3FD	8,000	7,440
ガンダーラー AV	3FD	7,800	7,260
ジーザス AV	3FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター AV	3FD	6,200	5,790
女神転生 AV	3FD	7,800	7,260
ディーヴァ AV	3FD	7,800	7,260
九玉伝 AV	3FD	7,800	7,260
アムノーク AV	3FD	6,800	6,330
アスピック AV	3FD	6,800	6,330
ディープフォレスト AV	3FD	7,800	7,260
デスフォース AV	3FD	7,800	7,260
ロストパワー AV	3FD	7,800	7,260
ヴァルツェル AV	3FD	8,800	8,190
魔界復活 AV	3FD	7,800	7,260
アルゴー AV	3FD	7,500	6,980
ルクソール AV	3FD	7,800	7,260
ドナ AV	3FD	7,800	7,260
ルーイン AV	3FD	7,800	7,260
プロ野球ファンAV専	3FD	7,800	7,260
マイト&マジックAV専	3FD	9,800	9,120
リバイバー AV専	3FD	6,800	6,330
王子ビンビン物語AV専	3FD	7,800	7,260
★天使たちの美奈子	3FD	7,800	7,260

X1シリーズ

X1 T/Bシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
迷宮への扉	T/B	4,100	3,800
ソフィア	T/B	4,100	3,800
ナイザー	T/B	4,100	3,800
ダークストーム	T/B	4,300	3,980
ゼビウスJOYT/Bセット	T/B	5,900	5,490
ボスコニアン	T/B	4,100	3,800
ボビンズ	T/B	4,100	3,800
ロマンシア	T/B	5,800	5,400
トップルジック	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	5,800	5,400
ファイナルゾーン	T/B	4,800	4,440
ザナドゥ	T/B	6,800	6,330
ハイドライド 2	T/B	4,800	4,440
北斗の拳	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
オペレーショングレネード	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
棋太平	T/B	4,500	4,170
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
ウィングマン 2	T/B	4,800	4,440
スーパーランボー	T/B	5,800	5,400
ディーサイド 2	T/B	4,800	4,440
★メロンソーダー	T/B	6,800	6,330
★リカ	T/B	4,800	4,440
★聖女パニック	T/B	4,300	4,100
★口説き方教えます	T/B	6,800	6,330
X1 5"2Dシリーズ			
三国志	5FD	14,800	13,770
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
大戦略 X1	5FD	6,800	6,330
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,170
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
自己中心派	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
上海	5FD	6,500	6,050
雀ボール	5FD	5,800	5,400
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
ストーム	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
イース	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ 1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 2	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 1	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
女神転生	5FD	7,800	7,260
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
カーマイン	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,770
ダークストーム	5FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	5FD	6,000	5,580
迷宮への扉	5FD	6,200	5,770
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
九玉伝	5FD	7,800	7,260
ゼビウスJOYFDセット	5FD	7,500	6,980
ソフィア	5FD	6,200	5,770
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ロマンシア	5FD	6,800	6,330
TDF.	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
アルゴー	5FD	7,500	6,980
ディーヴァ	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
エルスリード	5FD	7,200	6,700
ガイアの紋章	5FD	7,800	7,260
闘気王	5FD	7,800	7,260
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ブラスティー	5FD	7,900	7,350
ラビリンス	5FD	7,800	7,260
ディーサイド 2	5FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,990
ウィングマン 2	5FD	6,800	6,330
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
抜忍伝説	5FD	9,800	9,120
スーパーレイドック	5FD	6,800	6,330
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,260
エイリアン 2	5FD	7,200	6,700
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
うっでいぽこ	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
リ・バース	5FD	7,800	7,260
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
ヴェルツェル	5FD	8,800	8,190
獣神ローガス	5FD	7,800	7,260
プリントショップ	5FD	12,800	11,900
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
オーガ	5FD	6,800	6,330
トップルジップ	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
スーパーマリオスペシャル	5FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7 260
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★オレンジストーリー	5FD	6,800	6,330
★セクシー・オレンジ	5FD	6,800	6,330
★オレンジ・ドリーム	5FD	6,800	6,330
★ルナシティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
X1 ターボシリーズ			
三国志 T	5FD	14,800	13,770
蒼き狼と白き牝鹿 T	5FD	7,800	7,260
振飛車 T	5FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀 T	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう T	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ T	5FD	7,500	6,980
カリオストロの城 T	5FD	7,800	7,260
地球防衛軍 T	5FD	7,800	7,260
ジーザス T	5FD	7,800	7,260
ルクソール T	5FD	7,800	7,260
ザ・マン・アイ・ラブ T	5FD	7,800	7,260
電脳水滸伝 T	5FD	7,800	7,260
魔界復活 T	5FD	7,800	7,260
リバイバー T	5FD	6,800	6,330
アルファー T	5FD	5,900	5,490
ガンダーラー T	5FD	7,800	7,260
ワールドゴルフII T専	5FD	7,800	7,260
プロ野球ファン T専	5FD	7,800	7,260
ラプラスの魔 T専	5FD	7,800	7,260
カサブランカに愛をT専	5FD	7,200	6,700
アルカイド T	5FD	6,800	6,330
ワールドイングス169 T	5FD	12 500	11,630

X-6800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
レリクス	2HD	7,200	6,700
スーパーゼビウス	2HD	6,800	6,330
スーパーゼビウスJOY付セット	2HD	8,800	8,190
T.D.F.	2HD	6,800	6,330
Zs STAFF PRO68K	2HD	58,000	53,900
SOUND PRO 68K	2HD	15,800	14,700

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,500	4,170
グロブダー	QD	4,500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4,500	4,170
バトルシティー	QD	4,500	4,170
バーニングラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ナイザー	QD	4,800	4,440
ボビンズ	QD	4,800	4,440
ダークストーム	QD	5,300	4,930
ソフィア	QD	4,800	4,440
迷宮への扉	QD	4,800	4,440
3Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,700
惑星メフィウス	QD	4,800	4,440
信長の野望	QD	5,800	5,400
ザ・コックピット	QD	5 800	5,400

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版	3FD	9,800	9,120
三国志	3FD	14,800	13,770
信長の野望	3FD	7,800	6,330
蒼き狼と白き牝鹿	3FD	8,800	8,190
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
レイドック	3FD	6,800	6,330
九玉伝	3FD	7,800	7,260
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール 1	3FD	7,900	7,350
未来	3FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
アーコン	3FD	7,800	7,260
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
ゼビウスJOYFDセット	3FD	8,800	8,190
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
魔神宮	3FD	7,800	7,260
帝王の涙	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
メタルギア	ROM	5,800	5,400
カリオストロの城	ROM	6,800	6,330
ずっこけやじきた	ROM	5,600	5,120
スーパーロードランナー	ROM	5,800	5,400
コロニスリフト	ROM	6,800	6,330
スーパートリトーン	ROM	5,900	5,490
戦場の狼	ROM	5,900	5,570
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
ランボースペシャル	ROM	5,800	5,400
大戦略	ROM	7,800	7,260
火の鳥	ROM	5,800	5,400
マッドライダー	ROM	6,200	5,770
がんばれゴエモン	ROM	5,800	5,400
ディープフォレスト	ROM	5,800	5,400
ラビリンス	ROM	6,800	6,330
プロジェクトA2	ROM	5,800	5,400
ハイスクール奇面組	ROM	5,800	5,400
魔界島	ROM	6,800	6,330
アッシュギーネ	ROM	5,800	5,400
ホールインワンSP	ROM	5,600	5,210
ロマンシア	ROM	5,800	5,400
うっでいぽこ	ROM	6,800	6,330
ザ・ナック	ROM	5,800	5,400
未来	ROM	5,800	5,400
めぞん一刻	ROM	6,800	6,330
エイリアン 2	ROM	7,800	7,260
トップジップ	ROM	5,900	5,490
牙龍王	ROM	5,800	5,400
バブルボブル	ROM	5,800	5,400
チャムクリスマス	ROM	6,400	5,960
ウシャス	ROM	5,800	5,400
エルスリード	ROM	6,800	6,330
信長の野望全国版 1月発売	ROM	9,800	9,120
三国志 1月発売	ROM	14,800	13,770
棋聖(将棋)	ROM	6,800	6,330
麻雀悟空	ROM	6,800	6,330
ファミリー・ビリヤード	ROM	5,800	5,400
プロ野球ファン	ROM	7,800	7,260
ザ・プロ野球	ROM	5,800	5,400
忍者くん・阿修羅の章	ROM	5,600	5,210
アンドロギュヌス	ROM	7,800	7,260
天国よいとこ	ROM	5,800	5,400
アッシュギーネ・虚空の牙城	ROM	6,800	6,330
アッシュギーネ・復讐の炎	ROM	6,800	6,330
S-RAMカートリッジ	ROM	3,800	3,550
ハイドライド 3	ROM	7,800	7,260
うる星やつら	ROM	7,800	7,260
ミシシッピー殺人事件	ROM	6,800	6,330
太陽の神殿	ROM	7,800	7,260
ハードボール	ROM	5,800	5,400
スクランブルフォーメーション	ROM	5,800	5,400
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
怒	ROM	6,800	6,330
スーパーランナー	ROM	5,800	5,400
FDシリーズ			
覇邪の封印	2DD	8,800	8,190
ディーヴァ	2DD	7,800	7,260
新ベストナインプロ野球	2DD	7,800	7,260
ザナドウ	2DD	7,800	7,260
ダイレス	2DD	6,800	6,330
TNT	2DD	6,800	6,330
ピクセル 3	2DD	6,800	6,330
九玉伝	2DD	7,800	7,260
信長の野望全国版	2DD	8,800	8,190
めぞん一刻	2DD	6,800	6,330
イース	2DD	7,800	7,260
大戦略	1DD	7,800	7,260
ジーザス	2DD	7,800	7,260
ガルフォース	2DD	6,800	6,330
写画楽グラフィックツール	1DD	12,800	11,910
ミケランジェロ	1DD	18,000	16,740
三国志	2DD	12,800	11,910
忍者	2DD	7,800	7,260
軍人将棋	2DD	5,800	5,400
上海	2DD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	2DD	11,800	10,980
ウィザードリィ 1	2DD	9,800	9,120
めぞん一刻	2DD	6,800	6,330
うる星やつら	2DD	6,800	6,330
リバイバー	2DD	6,800	6,330
ラ・フェール(追跡者)	2DD	5,800	5,440
★カインドギャルズ	2DD	6,800	6,330
★学園物語	2DD	6,800	6,330
★パソコン占いヘルパー	2DD	8,000	7,440
★リトルプリンセス	2DD	4,800	4,440
★ラブチェイサー	2DD	6,800	6,330
★マドンナの誘惑	2DD	6,800	6,330
★プレイメイト	1DD	6,000	5,580
★プレイメイト	T/B	4,500	4,200
★美少女写真館	2DD	5,800	5,400

MSXシリーズ

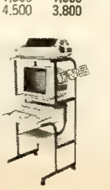
商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
三国志	ROM	12,800	11,910
信長の野望全国版	ROM	9,800	9,120
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	4,930
ボルフェスと5人の悪魔	ROM	5,800	5,400
F1 スピリット	ROM	5,800	5,400
シャウト・マッチ	ROM	5,800	5,400
ウィングマン 2	ROM	5,800	5,400
ブレイク イン	ROM	4,900	4,560
迷宮への扉	ROM	5,300	4,930
バットマン	ROM	5,800	5,400
ザナドウ	ROM	7,800	7,260
ハイドライト 3	ROM	7,800	7,260
ロボレス2001	ROM	5,800	5,400
ヴィーナスファイヤー	ROM	4,800	4,440
ロマンシア	ROM	5,800	5,400
ブラックオニキス 2	ROM	6,800	6,330
グラディウス 2	ROM	5,800	5,400
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
JP ウィンクル	ROM	4,800	4,440
アラモ	ROM	5,800	5,400
ハイドライド 2	ROM	6,400	5,960
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
ジャガー 5	ROM	5,800	5,400
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
フェアリーランド	ROM	5,900	5,490
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,400
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
アニマルランド殺人事件	ROM	5,800	5,400
はーりぃふぉっくす雪の魔王	ROM	5,900	5,450
はーりぃふぉっくすスペシャル	ROM	6,800	6,330
スーパーレイドック	ROM	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
クロスブレイム	ROM	5,800	5,400
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,490
ドラゴンクエスト	ROM	5,800	5,400
女神転生	ROM	6,800	6,330
戦場の狼	ROM	5,800	5,400
将軍	ROM	7,800	7,260
ディーヴァ	ROM	5,800	5,400
1942	ROM	5,800	5,400
ファンタジーゾーン	ROM	5,500	5,120
トップジップ	ROM	5,800	5,400
ハングオン	ROM	4,900	4,540
魔性の館ガバリン	ROM	4,900	4,540
ヤングシャーロック	ROM	5,800	5,400
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
モンスターフェア	ROM	4,800	4,440
バトル・オブ・ペガス	ROM	5,800	5,400
スペランカー	ROM	4,900	4,540
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
ザ・キャッスル	ROM	5,800	5,400
ペガサス	ROM	5,800	5,400
ザ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	ROM	5,800	5,400
Qバート	ROM	4,800	4,440
グランプリーライダー	ROM	5,800	5,400
M36	ROM	5,800	5,400
ランボー	ROM	5,800	5,400
ナイルの涙	ROM	5,800	5,400
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,400
未来	ROM	4,900	4,440
ねぎ麻雀	ROM	6,800	6,330
クレイズ	ROM	5,800	5,400
沙羅曼蛇(サラマンダ)	ROM	6,300	5,860
ディープ・ダンジョン	ROM	6 800	6,330
シャロム	ROM	5,980	5,570
日本語MSXライト	ROM	19,800	18,420
MSX-PLAN	ROM	9,800	9,120
MSX-DOS TOOLS	ROM	14,800	13,770
MSX-SBUG	ROM	19,800	18,420
MSX-C	ROM	19 800	18,420
ジョイグラフ	ROM	5,800	5,400
★エリカ	ROM	5,800	5,400
★くりぃむレモン	ROM	5,800	5,400
T/Bシリーズ			
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ファランクス	T/B	3,800	3,520
ポートピア連続殺人	T/B	3,800	3,520
ゼータ2000	T/B	4,800	4,440
白と黒の伝説輪廻転生	T/B	5,000	4,630
白と黒の伝説アスカ	T/B	4,800	4,440
ハイドライド	T/B	4,800	4,440
★モアー	T/B	4,200	3,900
★悪女伝説	T/B	4,800	4,440
カード			
スターソルジャー	カード	4,800	4,440
野球狂	カード	4,800	4,440
高橋名人の冒険島	カード	4,800	4,440
スターフォース	カード	4,800	4,440
ビーパック		980	980

★印はアダルト版

商品名	メディア	価格	割引価格
データライフ52D	10枚入	8,500	2,900
データライフ52DD	10枚入	10,000	3,300
データライフ52HD	10枚入	17,000	4,000
フジ 52D	10枚入	8,000	2,900
フジ 52HD	10枚入	24,000	4,000
マクセル・インターナショナル52D	10枚入	8,000	2,700
〃 52HD	10枚入	24,000	3,900
データライフ35 2D	10枚入	24,000	9,700
データライフ35 2DD	〃	28,000	12,000
TDK 52 DD	10枚入	17,000	3,800
TDK 52 HD	10枚入	24,000	5,600

▶本体周辺商品お買得情報	価格	割引価格
FS-A1(ナショナルMSX2) MSXの必需品	29,800	25,000
FS-A1MKⅡ (MSX2)	29,800	26,800
FIB-F1Ⅱ (MSX2)	29,800	26,800
アスキージョイスティックターボⅡ (MSX、MSX2用)	9,900	8,900
FS-JS220(MSX用ジョイハット)	1,500	1,300
FS-JS225(MSX用ジョイステック)	4,500	3,800

オリジナル パソコンデスク ED-3000
定価 22,800円
特価 16,800円



商品名	価格	割引価格
PASOKO-1000(三和電子ジョイステック)	9,800	9,200
データレコーダー		
PHC-DR2(新品)(サンヨー)	12,800	9,200
PC-DR321(新品)(NEC)	19,800	12,800
PC-DR312(新品)(NEC)	13,980	9,500
データレコーダ用ケーブル	1,200	1,080
▶X-1周辺機器		
CZ-8BV2(カラーイメージボード)	39,800	32,800
CZ-8BS 1(FM音源ボード)	23,800	19,900
CZ-8RL1(X-1用データレコーダー	24,800	20,000
X-1用ジョイカード	3,200	2,900
▶NEC周辺機器		
PC-8801-11(サウンド・ボード)	19,800	16,800
PC-8872(88用マウス)	9,800	8,330
響(ひびき) 〈HAL研究所〉 (88用FM音源+MIDボード)	36,000	29,800
▶ディスプレー本体		
CU14G2000文字カラー C・ケーブル付	49,800	29,800
CZ-820D(2000文字カラーテレビ)	79,800	44,800
CZ811C、X-1F10本体	89,800	18,000
CZ-820C、X-1G10本体	69,800	24,800
CZ-822C、X-1G30本体	118,000	74,800
CU14・A4(4060文字カラーディスプレ)	89,800	49,800
8001/11SR(本体)	138,000	16,800
HC-30(本体・MSX2・32K)	34,800	14,800
HC-60(本体・MSX2・32K)	68,800	16,800
AN58C、RFモジューレータ)	2,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド PC-98、88、FM-7/77、X-1、MZ-2500ケーブル付	12,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド・ライブラリー PC-98、88、FM-7/77、X-1、MZ-2500	5,800	「お電話にて」

周辺機器・ディスプレー・本体・他は全商品共メーカーの保証書が付いている新品・新製品です。

★年末年始営業のお知らせ：年内 12月29日まで、新年 1月4日から通常営業とさせていただきます。

注文方法

①お申込みは注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です。
③お申込みいただいた商品は約6～10日位でお届けします。
④売切れによった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります。
— 在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります —

24時間 Information

8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏 名

御住所 〒

TEL ( )

本体機種 2D 2DD 2HD 1DD T/B ROM

商品名 割引金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです。
その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円です

郵送料

郵送料を忘れずに御注文下さい。

合計金額

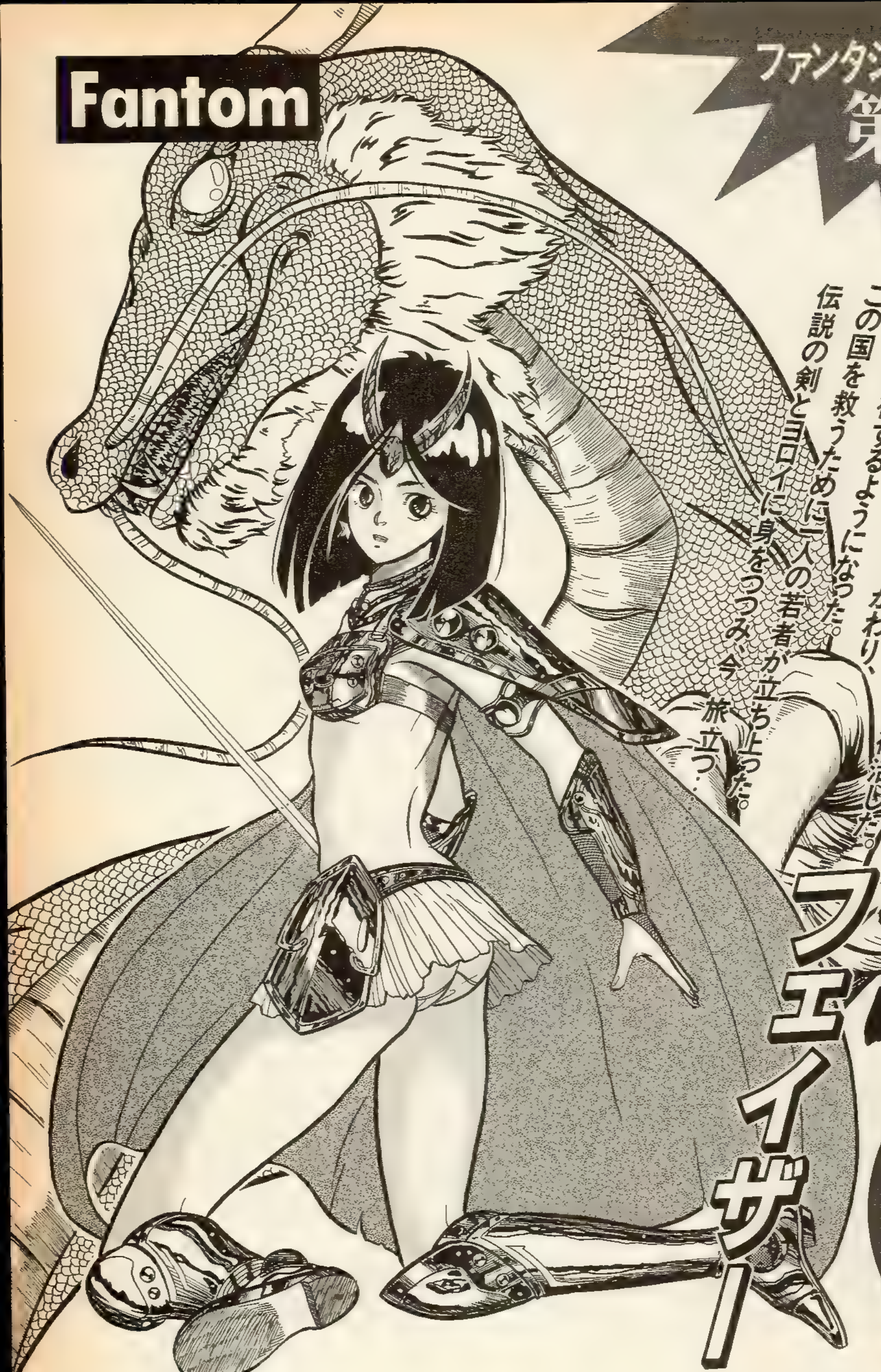
03-973-5578

営業時間：月～金、10：30 — 16：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい。

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールドインアオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

Fantom

ファンタジーアドベンチャーシリーズ
第1弾!!



緑につつまれた平和な国にドラゴンが復活した。
世は暗黒の時代へとうつりかわり、
魔物が横行するようになった。
この国を救うために一人の若者が立ち上った。
伝説の剣とヨロイに身をつつみ、今、旅立つ…

魔龍伝説 フェイザー

12月21日発売
PC-9800シリーズ
PC-8801SR以降 用
¥7,800(送料無料)

MSX版(3.5"2DD)
近日発売

近日発売予定
ファンタジーアドベンチャーシリーズ 第2弾!! 人魚伝説

ファンタジーグラフィック データ集 Vol.1, Vol.2



12月21日発売
★簡易アドベンチャー
PC-9800シリーズ
PC-8801SR以降 用
¥4,000
●MSX版(3.5"2DD) 近日発売予定
●ファンタジーグラフィック データ集 Vol.3, Vol.4 近日発売予定

Fantom 第1回 プログラム&シナリオ コンテスト

★ゲーム★ゲームシナリオ★ビジネスetc.
優秀者には賞金を進呈します。
●1位……100万円
●2位……50万円
●3位……20万円
〆切:昭和62年12月末日
※詳しくはお問合せください。

株式会社ファントム
〒257 神奈川県秦野市曲松2-3-16

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

COMPUTER BANK

JCDMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

全商品6ヶ月保証付



PC-8001MKII SR 新品
¥108,000➡ ¥16,000



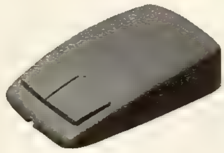
NEC
PC-8801
¥228,000➡ ¥22,000
PC-8801+漢字ROM
¥266,000➡ ¥25,000



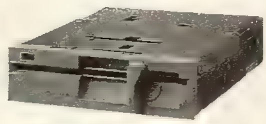
NEC
PC-8801MKIISR/30
¥258,000➡ ¥95,000
PC-8801MKIIFR/30
¥178,000➡ ¥92,000
PC-8801MKIIMR
¥238,000➡ ¥98,000



NEC
PC-9801F2
¥398,000➡ ¥118,000



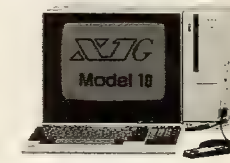
和知電子
MKマウス 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス、PC-9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ¥4,800
MKマウスII(ブラックマウス)
(PC-8801シリーズ用マウス、88/MSX/FMAV用マウス)
¥7,800➡ ¥5,200 新品



TEAC
FD-55BV 新品
(PC-8801MKII・SR用 増設ディスクドライブ)
¥60,000➡ ¥24,800
¥65,000➡ ¥28,000
(FR用ケーブル付)



SHARP
CZ-811CE (X-1Fモデル10)
¥89,800➡ ¥16,800
X-1Fモデル10ディスプレイセット
(本体+CU-14GE)
¥139,600➡ ¥46,600



SHARP
CZ-820CB (X-1Gモデル10)
¥69,800➡ ¥24,800
X-1Gモデル10RFコンバータセット
(本体+AN-58C)
¥72,780➡ ¥27,600
X-1Gモデル10ディスプレイセット
(本体+CU-14GB)
¥119,600➡ ¥54,600

NEC

本体

PC-6001MKII ¥84,800➡ ¥10,000
PC-8001MKIISR 新品 ¥108,000➡ ¥16,000
PC-8201(ハンドヘルドコンピュータ) ¥138,000➡ ¥38,000
PC-8801+漢字ROM ¥266,000➡ ¥25,000
PC-8801MKII/20 ¥225,000➡ ¥52,000
PC-8801MKII/30 ¥275,000➡ ¥65,000
PC-8801MKIISR/30 ¥258,000➡ ¥95,000
PC-8801MKIIFR/30 ¥168,000➡ ¥92,000
PC-8801MKIIMR ¥238,000➡ ¥98,000
PC-8801FH/30 ¥168,000➡ ¥98,000
PC-8801MH ¥208,000➡ ¥108,000
PC-9801F2 ¥398,000➡ ¥118,000
PC-9801U2 ¥298,000➡ ¥98,000
PC-9801UV2 ¥318,000➡ ¥178,000
PC-9801VM2 ¥415,000➡ ¥228,000

ディスプレイ

PC-60M43(14インチカラーディスプレイ) ¥65,800➡ ¥18,000
PC-KD852(14インチ4050字アナログ) ¥99,800➡ ¥48,000
PC-KD854(14インチ4050字アナログ) ¥89,800➡ ¥52,000
PC-KD862(14インチ4050字アナログ) ¥99,800➡ ¥58,000

フロッピーディスク

PC-6031(6000シリーズ用ディスクドライブ) ¥89,800➡ ¥20,000
TEAC/FD55BV(880,MK2増設用FDD、色・グレー) 新品 ¥60,000➡ ¥24,800
SNE/SNE2(PC-9801シリーズ用 5"2HD×2 フロッピーディスク NEC純正ドライブ使用 PC-9831MWコンパチ品) 新品 ¥118,000➡ ¥78,000
PC-80S31(両面倍密2ドライブ) ¥168,000➡ ¥42,000
PC-9831-UW(3.5インチ両面倍密2ドライブ) ¥120,000➡ ¥52,000
PC-9831-4W(5インチ2DD2ドライブ) ¥198,000➡ ¥58,000

プリンタ

PC-6021(40桁サーマルプリンタ) ¥49,800➡ ¥10,000
PC-6022(カラープロッタプリンタ) ¥39,800➡ ¥10,000
PC-8024(10インチドットプリンタ) ¥128,000➡ ¥32,000
PC-8822(10インチ18ドットプリンタ) ¥234,000➡ ¥38,000
PC-PR101F(10インチ漢字プリンタ) 新品 ¥155,000➡ ¥69,800
PC-PR406(80桁カラー漢字熱転写プリンタ) 新品 ¥99,800➡ ¥49,800

データレコーダ

PC-2081 新品同様 ¥16,800➡ ¥7,500
PC-DR321 ¥19,800➡ ¥7,500
PC-DR330 ¥19,800➡ ¥7,800

その他

和知電子/MK MOUSE(9801シリーズ用バスマウス) 新品 ¥9,800➡ ¥4,800
和知電子/MK MOUSEII(88/MSX/FMAV用マウス) 新品 ¥7,800➡ ¥5,200
SNE/INTER-8(PC-9801シリーズ用1MB I/Eボード PC-9801-15コンパチ品) 新品 ¥24,800➡ ¥15,000
128K RAMボード(和知電子/PC9801U2用 PC-9801-21Nコンパチ品) 新品 ¥11,000➡ ¥6,800
256K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用 10MB対応) 新品 ¥19,800➡ ¥9,800
512K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用 10MB対応) 新品 ¥29,800➡ ¥14,800
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様 ¥14,000➡ ¥5,800
PC-60M75(ディスプレイ置台) ¥5,500➡ ¥3,000
PC-8001MK2-01(漢字ロムボード) 新品 ¥32,000➡ ¥18,000
PC-IN502(イメージスキャナ) ¥99,800➡ ¥48,000

SHARP

本体

CZ-801C(X-1C) ¥119,800➡ ¥18,000
CZ-803C(X-1CS) ¥119,800➡ ¥18,000
CZ-822C(X-1Gモデル30) ¥118,000➡ ¥58,000
MZ-2521(MZ-2500 Model30) ¥198,000➡ ¥68,000

ディスプレイ

MZ-1D22(14インチ4050字カラー) ¥108,000➡ ¥45,000
CZ-850DR(14インチRGBTV) 新品 ¥129,800➡ ¥59,800
CZ-855D(15インチRGBTV) ¥119,800➡ ¥62,000

プリンタ

CZ-81P(80桁カラープロッタプリンタ) ¥34,800➡ ¥10,000
CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ) ¥134,800➡ ¥19,800
MZ-1P17(80桁カラー漢字熱転写プリンタ) ¥79,800➡ ¥32,000

その他

MZ-1X22(音響カプラ) ¥44,800➡ ¥15,000
CZ-300F(X-1用3インチフロッピーディスク) ¥79,800➡ ¥15,000
CZ-52F(CZ-812C用増設ドライブ) ¥34,800➡ ¥19,800

＊X-1シリーズ特選極上品コーナー＊

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊

C.B.クラブ制度

C.B.CLUB MEMBER SHIP CARD

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

会員専用ホットライン☎03(797)1444

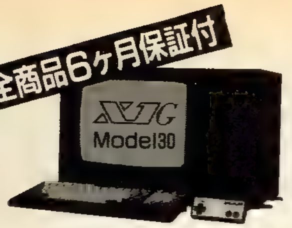
ショールームOPEN!!

○中古パソコン展示即売中!
○レンタル・リース用PC-9801展示中!
○ビジネスソフトのデモ実施中!

電話一本で高額買取り、即現金お支払い!!

☎03(797)1231

全商品6ヶ月保証付



CZ-822CB(X-1Gモデル30)
¥118,000➡ ¥69,800

X-1Gモデル30
ディスプレイセット(本体+CU-14GB)
¥167,800➡ ¥99,600

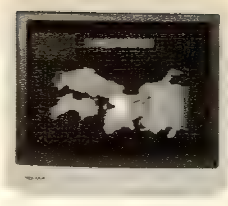
X-1Gモデル30
TVディスプレイセット(本体+CZ-820DB)
¥197,800➡ ¥109,600



SHARP
X-1turboⅢセット 新品
(CZ-870CB+CZ-870DB)
¥276,000➡ ¥168,000



SHARP
X-1turboZセット
(CZ-880CB+CZ-880DB) 極上特選品
¥327,800➡ ¥198,000



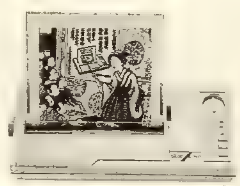
CU-14G(E・B) 新品
(色、グレー・ブラック)
(14インチ2000字デジタルカラー)
¥49,800➡ ¥29,800



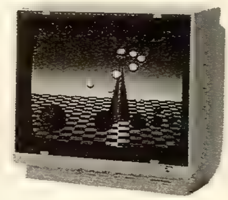
SHARP
CU-14A4 新品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGB、PC用アナログRGBケーブル付)
¥89,800➡ ¥49,800



EPSON
HC-88 新品
(JISキーボード)
¥298,000➡ ¥49,800
(タッチ16キーボード)
¥298,000➡ ¥49,800



スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥74,700➡ ¥39,800



サンヨー
CMT-146L 新品限定品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGBカラー、PC用アナログケーブル付き)
¥89,800➡ ¥52,800

X-1Fモデル10(CZ-811CE、高速電磁カセットレコーダ内蔵) ¥89,800➡ ¥16,800
X-1Gモデル10(CZ-820CB、高速電磁カセットレコーダ内蔵) ¥69,800➡ ¥24,800
X-1Gモデル30(CZ-822CB、5"2D・FDD×2) ……¥118,000➡ ¥69,800
X-1turboⅢセット(CZ-870CB+CZ870DB) 新品 ……¥276,000➡ ¥168,000
X-1turboZセット(CZ-880CB+CZ880DB) 極上特選品 …¥327,800➡ ¥198,000

＊ディスプレイ特選極上品コーナー＊

CU-14G(14インチ2000字デジタルカラー) 新品 ……¥49,800➡ ¥29,800
CU-14FA(14インチ2000字アナログカラー) 新品同様 …¥49,800➡ ¥29,800
CU-14A4(14インチ4050字アナログデジタルカラー) 新品 ……¥89,800➡ ¥49,800
CZ-820D(14インチ2000字RGBTV) 新品 ……¥79,800➡ ¥42,800

＊その他特選極上品コーナー＊

CZ-8PP2(S)(カラープロッタプリンタ) 新品 ……¥54,800➡ ¥15,000
CZ-8VC(X-1用RFビデオコンバータ) 新品 ……¥15,800➡ ¥13,800
MZ-1P09(MZ-1500用カラープロッタプリンタ) 新品 ……¥47,600➡ ¥25,000
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ X-1用ケーブル付) 新品 ¥76,600➡ ¥42,800
CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ) 新品 ……¥134,800➡ ¥29,800

FUJITSU

MB25015(FM-new7本体) ……¥99,800➡ ¥18,000
MB25250(FM77D2本体) ……¥228,000➡ ¥48,000
FM77AV-1 ……¥128,000➡ ¥58,000
FM77AV20-2 ……¥168,000➡ ¥78,000

SEIKOSHA

GP-500F(FM用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 …¥56,800➡ ¥22,800
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 ¥56,800➡ ¥22,800
GP-550M(PC用16ドット漢字プリンタ) ……¥89,800➡ ¥25,000
GP-550E(80桁16ドット漢字プリンタ) ……¥119,800➡ ¥22,000
GP-700M(10インチカラーグラフィックプリンタ) ……¥99,800➡ ¥18,000
SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品 …¥70,800➡ ¥29,800

EPSON

PC-286STD(BASIC ROM付) 新品同様 ……¥357,000➡ ¥248,000
HC-88(JISキーボード) 新品 ……¥298,000➡ ¥49,800
TF-10FM(FM用両面倍密度デュアルフロッピーディスク) ・¥129,800➡ ¥38,000
RP-80(10インチ9ドットプリンタ) ……¥89,000➡ ¥20,000
P-40(HCシリーズ用40桁サーマルプリンタ) ……¥25,000➡ ¥12,000
SP-80(10インチドットプリンタROM付) ……¥62,800➡ ¥25,000
AP-80K(80桁カラー漢字プリンタ) ……¥69,800➡ ¥32,000
AP-80EXPC(80桁カラー漢字熱転写プリンタ) 新品同様 …¥69,800➡ ¥48,000
SR-120S(300/1200全二重モデム・ケーブル付) 新品限定品 ¥29,800➡ ¥24,800

LOGITEC

LFD-550PC(PC用5インチ両面倍密度フロッピー、2ドライブ) ¥148,000➡ ¥35,000
LFD-562(PC用5インチ2DD2ドライブ) ……¥148,000➡ ¥52,000

その他

ユーステック/SP-520(98シリーズ用20Mハードディスク) 新品 ……¥98,000➡ ¥79,800
SHARP/WD-200(ポータブルワープロ、80桁24ドットプリンタ付) ¥109,000➡ ¥13,800
ブラザー/M-1024ⅡP/X(10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品 …¥127,300➡ ¥64,800
スター/TR-24CL(PC-用80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、ケーブル付き) 新品 ・¥74,700➡ ¥39,800
スター/AR-2410(10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品 ・・¥114,000➡ ¥64,800
和知電子/MK1100PC用(PC用TVコンバータ) 新品 ……¥12,800➡ ¥9,500
和知電子/MK1100FM用(FM用TVコンバータ) 新品 ・¥12,800➡ ¥9,800
SANYO/PHC-DRⅡ(データレコーダ) 新品 ……¥12,800➡ ¥9,500
MSX各種 ¥10,000~
データレコーダ各種 ¥5,000~

C.B.サポートホットライン

☎03(797)1234

当社でコンピュータをお買い上げいただいたお客様に万一、トラブルが発生した場合、このホットラインで親切に対応いたします。

C.B.レスキューシステム

お客様のお手元でトラブルが発生した場合、当社より引取りにお伺い致します。万一、お買いになった機械が故障しても安心です

◎掲載の商品はいずれも検査済限定品ですので今すぐお電話下さい。

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30~ PM9:30 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

P&Aからの
クリスマス、お年玉！
人気ゲームソフト
プレゼント!!

①ハイドランド3 ¥7,800
②自己中心派2 ¥6,800
③クリムゾーン ¥7,800
いずれか1本プレゼント致します。

X-68000セットでお買い上げの方に
●スペースハリアー¥6,800をプレゼントを致します。

またまた秋葉原でおなじみの

12/10〜1/15

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

さらに金利が安くなった！
超低金利でクレジット

12回の場合	5.0%
24回の場合	10.0%
36回の場合	14.0%
48回の場合	18.0%
60回の場合	23.0%

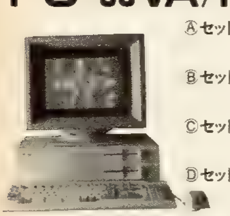
（ボーナス2回払いもご利用下さい。手数料6%）

NEC

CU-14AD（シャープ・0.31%ピッチ、4050文字、アートボード対応）
CU-14A4（シャープ・デジタルアナログ対応 定価¥89,800）

（送料 ¥2,000）

PC-88VA/PC-8801MA/FA



Ⓐセット：PC-88VA＋PC-KD863S＋MD-2HD（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥416,000▶特価¥290,000
Ⓑセット：PC-88VA＋PC-KD855＋MD-2HD（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥367,800▶特価¥252,000
Ⓒセット：PC-8801MA＋PC-KD863S＋MD-2HD（10枚）＋ゲームソフト12種…定価¥316,000▶特価¥230,000
Ⓓセット：PC-8801MA＋PC-KD855＋MD-2HD（10枚）＋ゲームソフト12種…定価¥267,800▶特価¥194,000
Ⓔセット：PC-8801FA＋PC-KD863S＋MD-2D（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥286,000▶特価¥208,000
Ⓕセット：PC-8801FA＋PC-KD855＋MD-20（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥257,800▶特価¥172,000

Ⓑ、Ⓓ、Ⓕのモニターを
①CU-14A4 （定価¥ 89,800）に変更の場合¥ 3,000
②PC-KD854 （定価¥ 89,800）に変更の場合¥ 6,000
③CU-14AD （定価¥ 84,800）に変更の場合¥ 9,000
④PC-KD862 （定価¥ 99,800）に変更の場合¥22,000
⑤PC-KD861 （定価¥138,000）に変更の場合¥43,000
⑥PC-KD853 （定価¥118,000）に変更の場合¥30,000
⑦PC-TV352 （定価¥115,000）に変更の場合¥32,000
⑧PC-TV453N（定価¥138,000）に変更の場合¥44,000
を加算して下さい。

●ビデオカードボード（PC-8801-17）……定価¥ 49,800▶特価¥ 40,000
●ビデオボード（PC-88VA-11）……定価¥ 39,800▶特価¥ 33,000

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

Ⓐセット：PC-PR201H2（NEC）……定価¥245,000▶特価¥165,000
Ⓑセット：PC-PR201V2（NEC）……定価¥298,000▶特価¥215,000
Ⓒセット：PC-PR201F2（NEC）……定価¥158,000▶特価¥112,000
Ⓓセット：PC-PR101TL（NEC）……定価¥ 79,800▶特価¥ 49,000
Ⓔセット：PC-PR101TL2（NEC）……定価¥ 83,800▶特価¥ 62,000
Ⓕセット：PC-PR201TH（NEC）……定価¥145,000▶特価¥109,000
Ⓖセット：PC-PR406S（NEC）……定価¥ 94,800▶特価¥ 71,000
Ⓗセット：PC-PR406H（NEC）……定価¥ 94,800▶特価¥ 71,000
Ⓘセット：NM-9950Ⅱ（NEC）……定価¥245,000▶特価¥163,000
Ⓙセット：NM-9700（NEC）……定価¥163,000▶特価¥ 97,000
Ⓚセット：AP-80EX（PCセット）（エプソン）……定価¥ 69,800▶特価¥ 46,000
Ⓛセット：AP-500（PCセット）（エプソン）……定価¥ 74,800▶特価¥ 55,000
Ⓜセット：VP-500（PCセット）（エプソン）……定価¥ 87,000▶特価¥ 64,000
Ⓝセット：VP-800（PCセット）（エプソン）……定価¥124,000▶特価¥ 91,000
Ⓞセット：VP-1000（PCセット）（エプソン）……定価¥154,000▶特価¥113,000
Ⓟセット：VP-135K（スーパーカートリッジ付）（エプソン）……定価¥158,000▶特価¥ 85,000
Ⓠセット：HG-2500（スーパーカートリッジ付）（エプソン）……定価¥261,000▶特価¥173,000
Ⓡセット：TR-24CL（スター）……定価¥ 69,800▶特価¥ 39,000
Ⓢセット：AR-2415（スター）……定価¥144,000▶特価¥ 79,000
Ⓣセット：CZ-8PC2（シャープ）……定価¥ 69,800▶特価¥ 53,000
Ⓤセット：FM-PR203B2（富士通）……定価¥ 80,000▶特価¥ 50,000

アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。



（送料¥2,000）

NEC

PC-98LT モデル21（送料¥1,000）
定価¥288,000▶特価¥208,000

PC-9801VM21/VX21/UX21

Ⓐセット：PC-9801VM21＋PC-KD854＋MD-2HD（10枚）……定価¥479,800▶特価¥298,000
Ⓑセット：PC-9801VX21＋PC-KD854＋MD-2HD（10枚）……定価¥522,800▶特価¥325,000
Ⓒセット：PC-9801UX21＋PC-KD854＋MF-2HD（5枚）……定価¥437,800▶特価¥305,000

Ⓐ〜Ⓒのモニターを
●CU-14AD （定価¥ 84,800）に変更の場合¥ 5,000
●PC-KD853 （定価¥118,000）に変更の場合¥25,000
●PC-KD871 （定価¥158,000）に変更の場合¥52,000
●PC-TV352 （定価¥115,000）に変更の場合¥25,000
●PC-TV453N（定価¥138,000）に変更の場合¥37,000
●PC-TV451 （定価¥168,000）に変更の場合¥56,000
を加算して下さい。

EPSON PC-286

送料¥2,000

Ⓐセット：PC-286V-STD＋CU-14AD＋MD-2HD（10枚）……定価¥382,800▶特価¥290,000
Ⓑセット：PC-286V-H20＋CU-14AD＋MD-2HD（10枚）……定価¥527,800▶特価¥400,000
Ⓒセット：PC-286U-STD＋CU-14AD＋MF-2HD（5枚）……定価¥332,800▶特価¥255,000
Ⓓセット：PC-286U-H20＋CU-14AD＋MF-2HD（10枚）……定価¥477,800▶特価¥365,000

Ⓐ〜Ⓒのモニターを PC-286CD（エプソン14″カラー¥118,000）に変更の場合¥10,000加算してください。

PC-9801シリーズ用RAMボード

（郵送料¥1,000）
●（I/Oデータ）

●P-256K（PIO-9234-0.25ME）……定価¥14,000▶特価¥11,000
●P-384K（PIO-9034E-3）……定価¥18,000▶特価¥13,500
●P-512K（PIO-9234-0.5ME）……定価¥20,000▶特価¥15,000
●P-1M（PIO-9234G-1ME）……定価¥30,000▶特価¥23,000
●P-1.5M（PIO-9234G-1.5ME）……定価¥40,000▶特価¥29,500
●P-2M（PIO-9234G-2ME）……定価¥50,000▶特価¥37,000
●IOS-10キャッシュ&RAMディスク……定価¥ 5,000▶特価¥ 3,000

ソフトコーナー 23%off

（郵送料¥1,000）

PC-8801用
●ポップアップ便利帳……定価¥18,000▶特価¥13,900
●アニメフレーマー……定価¥28,000▶特価¥21,600
●Z's STAFF 88VA……定価¥28,000▶特価¥21,600
●P-1……定価¥40,000▶特価¥29,000
●ユーカラVA……定価¥36,000▶特価¥27,700
●ユーカラart……定価¥30,000▶特価¥23,000
●スーパー春望ネットワークII（2D）……定価¥36,800▶特価¥28,300
●スーパー春望ネットワークII（2HD）……定価¥39,800▶特価¥30,600
●SHOGUN……定価¥34,800▶特価¥25,000
●JETエキスパート……定価¥33,000▶特価¥25,400

PC-9801用
●ユーカラart……定価¥40,000▶特価¥30,800
●Z's Word JG……定価¥58,000▶特価¥44,600
●一太郎 Ver.3……定価¥58,000▶特価¥42,000
●花子……定価¥58,000▶特価¥42,000

FM-7/77用
●SAMURAI……定価¥19,800▶特価¥15,200
●JET-77A……定価¥29,800▶特価¥22,900

X-1シリーズ
●SHOGUN……定価¥34,800▶特価¥25,000
●スーパー春望II（クリエイティブ）……定価¥34,800▶特価¥26,700
●SAMURAI……定価¥19,800▶特価¥15,200

●定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます（祭日の場合は翌日になります）尚、12月23日(水)は営業致しております。
●年末・年始休業のお知らせ＝12月30日から1月3日まで休業致します。1月4日より平常営業致します。

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK./TELください。

超低金利クレジットOK.//1回~60回払いまでOK.//

全国通販

★頭金なし./
★即日発送

SHARP

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価¥23,800▶超特価¥19,000
※郵送料¥1,000

X68000 (現金一括で申し込みの方はお電話下さい) 送料¥2,000

Ⓐセット:X68000(CZ-600C+CZ-600D)+M-2HD(10枚)…定価¥498,800▶P&A超特価

12回	31,500	24回	16,500	36回	11,400	48回	8,800	60回	7,300

X-1ターボⅢ/Z/ZⅡ 送料¥2,000

Ⓐセット:X-1ターボⅢ(CZ-870C+CZ-870D)+MD-2HD(10枚)+ゲーム3種+ジョイカード付……定価¥277,800▶特価¥182,000
Ⓑセット:X-1ターボZ(CZ-880C+CZ-880D)+MD-2HD(10枚)+ゲーム3種+ジョイカード付……定価¥327,800▶特価¥194,000
Ⓒセット:X-1ターボZⅡCZ-881C+CZ-880D)+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種+ジョイカード付……定価¥289,600▶P&A特価

12回	18,800	24回	9,800	36回	6,800	48回	5,200	60回	4,400

パソコンテレビX-1G ●ジョイカード 送料¥2,000
モデル30/X/twin

Ⓐセット:X-1Gモデル30(CZ-822C+CZ-820D)+MD-2D(10枚)+ゲームソフト3種……定価¥197,800▶特価¥118,000
Ⓑセット:X-1twin(CZ-830C+CZ-820D)+MD-2D(10枚)+ゲームソフト3種……定価¥169,600▶特価¥126,000

※X-1用データレコーダCZ-8RL1(定価¥24,800)が必要な方は、¥20,000加算して下さい。

ワープロ (送料¥1,000)

ⒶN E C:文豪ミニ7H……定価¥198,000▶特価¥140,000
ⒷN E C:文豪ミニ5H……定価¥128,000▶特価¥ 90,000
ⒸN E C:文豪ミニ5HA……定価¥148,000▶特価¥103,000
Ⓓ富士通:F-ROM10……定価¥128,000▶特価¥ 90,000
Ⓔ富士通:オアシス30 SA……定価¥248,000▶特価¥159,000
Ⓕ東 芝:ルポ70GX……定価¥128,000▶特価¥ 84,000
Ⓖ東 芝:ルポ90F……定価¥178,000▶特価¥115,000
Ⓗ東 芝:JW-R100E……定価¥198,000▶特価¥115,000
Ⓘエプソン:PWP-960LX-T……定価¥128,000▶特価¥ 70,000
Ⓙナショナル:FW-U1PRO……定価¥148,000▶特価¥107,000
Ⓚキャノン:a-1……定価¥128,000▶特価¥ 83,000
Ⓛキャノン:a-100……定価¥188,000▶特価¥103,000
Ⓜサンヨー:SWP-330……定価¥158,000▶特価¥105,000

フロッピーディスク (I/Fカード、ケーブル、MD-2D(10枚)システムディスク付) 送料¥1,000

Ⓐセット:MB-27611(富士通)……定価¥142,800▶特価¥ 67,000
Ⓑセット:LFD-550FM/PC(ロジテック)……定価¥142,800▶特価¥ 64,000

お買得コーナー MH, FH, UV21

Ⓐセット:PC-8801MH+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥277,800▶特価¥175,000
Ⓑセット:PC-8801FHモデル30+PC-KD855+MD-2D(10枚)+ゲームソフト……定価¥237,800▶特価¥147,000
Ⓒセット:PC-9801UV21+PC-KD855+MF-2HD(5枚)……定価¥387,800▶特価¥260,000

Ⓐ、Ⓑ、Ⓒのモニターを
①PC-KD854 (定価¥ 89,800)に変更の場合¥ 6,000
②PC-KD862 (定価¥ 99,800)に変更の場合¥22,000
③PC-KD863S(定価¥118,000)に変更の場合¥37,000
④PC-TV352 (定価¥115,000)に変更の場合¥32,000
⑤PC-TV453N(定価¥138,000)に変更の場合¥44,000
を加算して下さい。 送料¥2,000

富士通

★FM音源カード(MB-22459)(送料¥500)
定価¥18,000▶超特価¥11,500 (郵送料¥2,000)

FM-77AV40EX/20EX ●ジョイカード付

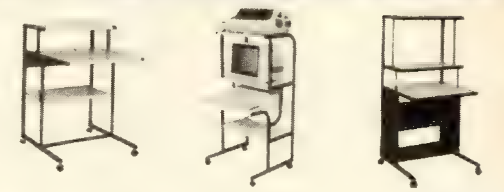


Ⓐセット:FM-77AV40EX+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥306,000▶特価¥205,000
Ⓑセット:FM-77AV20EX+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥217,800▶特価¥149,000
Ⓐセットのモニターを FMDPC231D¥89,800に変更の場合¥10,000差し引いて下さい。
Ⓑセットのモニターを FMTV-153¥108,000に変更の場合¥10,000加算して下さい。

FM-77AV40

Ⓐセット:FM-77AV40+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価¥366,000▶特価¥180,000
①ビデオディジタイズカード(FM77-412、又は413¥16,800)……特価¥13,000
②ビデオカード(FM77-414¥29,800)……特価¥23,500

P&A 特選パソコンラック(送料無料)



Ⓐ3段¥9,800 Ⓑ4段¥13,800 Ⓒ5段¥16,800

周辺機器コーナー HD、スキャナ、プロッター、(送料¥1,000)

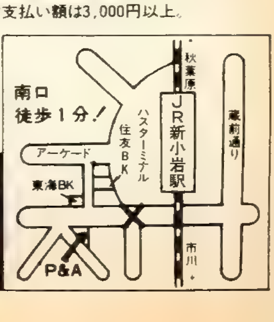
ⒶLDS-5UV2(ランドコンピュータ)……定価¥ 78,000▶特価¥ 59,000
ⒷLDM-520(ランドコンピュータ)……定価¥148,000▶特価¥109,000
ⒸHDD-20S(エプソン)……定価¥198,000▶特価¥135,000
ⒹDAX-H1(緑電子)……定価¥149,000▶特価¥115,000
ⒺDAX-H5(緑電子)……定価¥275,000▶特価¥206,000
ⒻITHD-5020H(アイテック)……定価¥138,000▶特価¥105,000
ⒼNEC PC-IN503(イメージスキャナ)……定価¥149,800▶特価¥115,000
Ⓗエプソン GT-3000V(イメージスキャナ)……定価¥178,000▶特価¥133,000
Ⓘローランド DXY-990(XYプロッタ)……定価¥258,000▶特価¥198,000
Ⓙローランド DXY-885(XYプロッタ)……定価¥155,000▶特価¥119,000

通信販売お申し込みのご案内

現金一括でお申し込みの方
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
銀行振込でお申し込みの方
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。) 〔振込先〕住友銀行 新小岩支店 当No.263914 (株)ピー・アンド・エー
《クレジットでお申し込みの方》
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回~60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上。

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	5.0	5.0	7.5	9.0	10.0	14.0	18.0	23.0

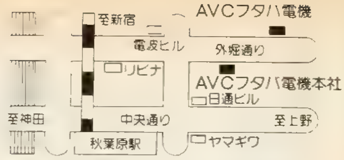


●マイコン ●ビデオ ●ビデオテープ
P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目7番地1号
☎03-651-0148(代) FAX.03-651-0141
●営業時間 AM11:00~PM9:00 日・祭日も受付けます (但しPM8:00迄)

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で23年の信用!!

AVCフタバ

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

X1F model 10set +シングルフロッピー(CZ-503F)



CZ-811C····¥ 89,800
CZ 820C····¥ 79,800
CZ-503F····¥ 49,800
合 計······¥219,400

大特価 ¥113,000

お支払例 初¥7,120+¥3,800×35回
初¥5,900+¥3,000×47回

今すぐ もよりの電話から	
札 幌 011-611-5104	名古屋 052-452-3271
仙 台 022-264-3704	大 阪 06-311-3931
新 潟 0252-75-4175	広 島 082-295-6873
	福 岡 092-481-2494

NEC PC-8801MA



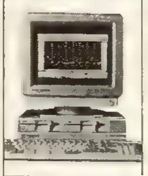
連文節変換の辞書ROM、FM・リズム・SSG計15音源によるサウンドが楽しめる。

PC-8801MA··¥198,000
PC-KD855··¥ 69,800
合計·········¥267,800

特価 ¥203,000

お支払例 初¥10,220+¥ 6,900×35回
初¥10,100+¥ 5,400×47回

NEC PC-8801FA



5inch FDD2基内蔵、ステレオ12音源とSSG3音デジタルサンプリング機能搭載。

PC-8801FA·¥168,000
PC-KD855··¥ 69,800
合計·······¥237,800

特価 ¥180,000

お支払例 初¥ 6,200+¥ 6,200×35回
初¥ 8,400+¥ 4,800×47回

SHARP X1 twin



HEシステムを搭載、最上級ゲーム機とパソコンが合体。

CZ-830C····¥ 99,800
CZ-830D····¥ 98,000
合計·········¥197,800

特価 ¥1?3,000

お支払例 初¥ 7,720+¥ 5,200×35回
初¥ 6,200+¥ 4,100×47回

SHARP X68000



20MB大容量メモリ内蔵可能、しかも強力な日本語処理、夢を超えたパソコンだ!

CZ-600C····¥369,000
CZ-600D····¥129,800
合計·········¥499,800

特価 ¥???

激 安····電話でお問い合せ下さい。

EPSON PC-286U(STD)



1M/640KB3.5"FDD2基を標準装備、98の周辺機器が全て使用可能。

PC-286U(STD) ¥248,000
PC-286CD···¥118,000
合計·········¥366,000

特価 ¥2?8,000

お支払例 初¥10,320+¥ 9,200×35回
初¥10,000+¥ 7,200×47回

EPSON PC-286U(H20)



先進のハードディスク(20MB)を内蔵、今度の286は一味ちがう。

プリンター付Set

PC-286U(H20)·¥393,000
CU-14AD(SHARP) ¥ 84,800
VP-1000PC·¥154,000
合計·········¥631,800

特価 ¥494,000

お支払例 初¥17,560+¥17,000×35回
初¥17,100+¥13,300×47回

EPSON PC-286V(STD)



10M/8MHz 10MHzにはノーウェイトCPU使用!1M/640KB5"FDDを2基搭載、HD D(20M)も内蔵可。

PC-286V(STD)·¥298,000
PC-286CD··¥118,000
合計·········¥416,000

特価 ¥3?8,000

お支払例 初¥10,920+¥10,600×35回
初¥10,300-¥ 8,300×47回

EPSON PC-286V(H20)



20MB HDD標準装備、夢の様な価格を実現。

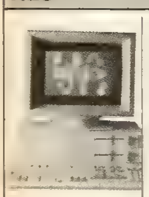
プリンター付Set

PC-286V(H20)·¥443,000
CU-14AD(SHARP) ¥ 84,800
VP-1000PC·¥154,000
合計·········¥681,800

特価 ¥534,000

お支払例 初¥21,650+¥18,300×35回
初¥17,400+¥14,400×47回

NEC PC-88VA



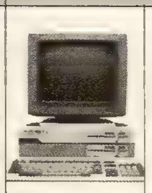
8bit・16bit両用のオールマイティパソコン、ビジネス、ゲーム何でもこい。

PC-88VA····¥298,000
PC-KD862··¥ 99,800
合計·········¥397,800

特価 ¥302,000

お支払例 初¥10,480+¥10,400×35回
初¥11,900+¥ 8,100×47回

NEC PC-9801VX21



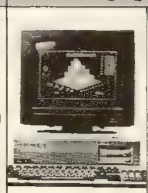
処理速度を大幅に高速化、明日のビジネス機能を備えたエクセレント16bit。

PC-9801VX21·¥433,000
CU-14AD SHARP) ¥ 84,800
合計·········¥517,800

特価 ¥354,000

お支払例 初¥15,460+¥12,100×35回
初¥13,700+¥ 9,500×47回

NEC PC-9801UX21



1M3.5"FDD2基内蔵 20MBのHDDを内蔵可、最大ユーザーズメモリ16.6Mまで増設可。

PC-9801UX21··¥348,000
CU-14AD(SHARP) ¥ 84,800
合計·········¥432,800

特価 ¥323,000

お支払例 初¥12,020+¥11,100×35回
初¥11,000+¥ 8,700×47回

SHARP X1 turbo ZII



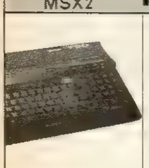
NEW-Z BASICの搭載でAV機能をサポート、充分に楽しめるぞ!!

CZ-881C····¥179,800
CZ-600D····¥129,800
合計·········¥309,600

特価 ¥???

お支払例 初¥ 9,720+¥ 7,800×35回
初¥ 9,700+¥ 6,100×47回

SONY MSX2 HB-F1XD



HB-F1がフロッピーをつけ更に機能をUPして新登場。

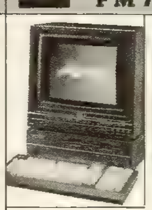
スピードコントローラや連射ターボ(24発/秒)を内蔵。

標準価格····¥59,800

特価 ¥46,000

お支払例 初¥ 5,600+¥ 5,000× 9回

富士通 FM77AV40EX



26万色表示、400ライン8色を実現した高機能AVパソコン。

FM-77AV40EX·¥168,000
FM-TV152·¥ 89,800
合計·········¥257,800

特価 ¥188,000

お支払例 初¥ 9,120+¥ 6,400×35回
初¥ 9,400+¥ 5,000×47回

SHARP X1 turbo III



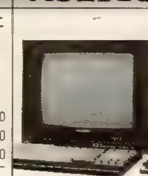
先進のターボが更に進歩。

CZ-870C···¥168,000
CZ 870D····¥109,800
合計·········¥277,800

特価 ¥??8,000

激 安····電話でお問い合せ下さい。

SHARP パソコンテレビ X1G



根強い人気のG。入門派の君にはまさにピッタリの価格。

CZ-820C····¥118,000
CZ-820D····¥ 79,800
合計·········¥197,800

特価 ¥???

激 安····電話でお問い合せ下さい。

●分割回数は3回〜48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

ディスプレイ

メーカー	型 番	標準価格	販売価格	12回均等	24回均等
NEC	PC-KD855	¥ 69,800	¥ 54,000	¥ 4,995	¥ 2,655
	PC-KD863N	¥118,000	¥ 92,000	¥ 8,510	¥ 4,523
	PC-KD854	¥ 89,800	¥ 63,000	¥ 5,828	¥ 3,098
	PC-KD862	¥ 99,800	¥ 78,000	¥ 7,215	¥ 3,835
SHARP	CZ-600D	¥129,800	¥ ?3,000	¥ 7,678	¥ 4,081
	CZ-820D	¥ 79,800	¥ ?1,000	¥ 4,718	¥ 2,508
	CU-14AD	¥ 84,800	¥ ?8,000	¥ 5,365	¥ 2,852

プリンター

メーカー	型 番	標準価格	販売価格	18回均等	24回均等
NEC	PC-PR101E	¥ 99,800	¥ 78,000	¥ 4,962	¥ 3,835
	PC-PR101TL2	¥ 83,800	¥ 65,000	¥ 4,135	¥ 3,196
EPSON	VP-1000(PC)	¥154,000	¥123,000	¥ 7,824	¥ 6,048
	VP-800(PC)	¥124,000	¥ 99,000	¥ 6,298	¥ 4,868
SHARP	CZ-8PC2	¥ 69,800	¥ 5?,000	¥ 3,499	¥ 2,704
	CZ-8PK5	¥129,000	¥1?0,000	¥ 6,361	¥ 4,917
富士通	FM-PR203B	¥ 80,000	¥ 61,000	¥ 3,880	¥ 2,999

MSX²他

メーカー	型 番	標準価格	販売価格	
SONY	HB-F1II	¥ 29,800	¥ 25,000	現金一括のみ
	HB-F900	¥148,000	¥119,000	¥ 4,099×36回
	HB-TF	¥ 59,800	¥ 49,000	¥ 4,533×12回
SANYO	WAVY-23J	¥ 32,800	¥ 26,800	現金一括のみ
National	FS-4600	¥138,000	¥107,000	¥ 5,261×24回
	FS-A1F	¥ 54,800	¥ 45,000	¥ 4,163×12回
	FS-A1 MKII	¥ 29,800	¥ 25,000	現金一括のみ

頭金なし 手軽な電話クレジット

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方

納 期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で

製品先取り お支払いは約1〜2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3〜48回。ボーナス併用も可

完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。

無料配送 全国どこでも無料配送。

全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM9時まで受付 日曜・祝日も営業

●現金一括で御購入の場合全国的に(島部を除く)代金引替方式(お届けした運送屋に代金を支払う方法)を実施しております。(但し手数料¥1000)

ワールドインアオヤマ

誌上ショッピング

THE 8801 SERIES

こころ魅了するサウンドで
イマジネーションが増幅する。



PC-8801FA/MA

PC-8801FA A コース

——サウンド感性コース

PC-8801FA（本体）………¥168,000
PC-KD863S［マルチシンク ステレオディスプレー］¥118,000
バックアップキット………¥ 3,800

定価合計¥289,000➡現金大特価		
¥ 4,500×36回	㊭15,000	㊜なし
¥ 6,800×36回	㊭なし	㊜なし
¥10,100×24回	㊭なし	㊜なし

PC-8801FA G コース

PC-8801FA（本体）………¥168,000
CMT146L［4050文字アナログディスプレー］…¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥178,000		
¥ 3,400×36回	㊭14,000	㊜なし
¥ 6,800×30回	㊭なし	㊜なし
¥10,700×18回	㊭なし	㊜なし

PC-8801MA B コース

——マルチビデオコース——

PC-8801MA（本体）………¥198,000
PC-KD863S［マルチシンク ステレオディスプレー］¥118,000
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥320,400➡現金特価		
¥ 4,700×36回	㊭18,000	㊜なし
¥ 7,700×36回	㊭なし	㊜なし
¥11,100×24回	㊭なし	㊜なし

PC-8801FA C コース

——ステレオサウンド強化タイプ——

PC-8801FA（本体）………¥168,000
CU-14FA2［2000文字アナログディスプレー］…¥ 57,300
SP-A30［ステレオFM音源スピーカー］……¥ 19,800

定価合計¥245,100➡¥176,000		
¥ 3,400×36回	㊭14,000	㊜なし
¥ 6,800×30回	㊭なし	㊜なし
¥ 8,300×24回	㊭なし	㊜なし

接続ケーブル付

PC-8801FA H コース

PC-8801FA（本体）………¥168,000
CU-14AD［4050文字アナログディスプレー］…¥ 84,800
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥256,200➡¥186,000		
¥ 3,600×36回	㊭15,000	㊜なし
¥ 7,200×30回	㊭なし	㊜なし
¥ 8,800×24回	㊭なし	㊜なし

ビデオアートボード対応

PC-8801MA F コース

PC8801MA（本体）………¥198,000
CMT146L［4050文字アナログディスプレー］…¥ 89,800
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥292,200➡¥198,000		
¥ 6,000×24回	㊭20,000	㊜なし
¥ 6,500×36回	㊭なし	㊜なし
¥ 9,400×24回	㊭なし	㊜なし

PC-8801FA E コース

ステレオサウンド強化タイプ

PC-8801FA（本体）………¥168,000
PC-KD885［カラーディスプレー］……¥ 69,800
SP-A30［ステレオFM音源スピーカー］……¥ 19,800

定価合計¥257,600➡¥193,800		
¥ 3,700×36回	㊭16,000	㊜なし
¥ 7,500×30回	㊭なし	㊜なし
¥11,800×18回	㊭なし	㊜なし

PC-8801FA J コース

PC-8801FA（本体）……¥168,000
CU-14AD［4050文字アナログディスプレー］…¥ 84,800
SP-A30［ステレオFM音源スピーカー］……¥ 19,800

定価合計¥272,600➡¥198,000		
¥ 3,800×36回	㊭16,000	㊜なし
¥ 6,500×36回	㊭なし	㊜なし
¥ 9,400×24回	㊭なし	㊜なし

ビデオアートボード対応

PC-8801MA G コース

——ステレオサウンドコース——

PC-8801MA（本体）………¥198,000
CU-14AD［4050文字アナログディスプレー］…¥ 89,800
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥292,200➡¥208,000		
¥ 5,300×48回	㊭なし	㊜なし
¥ 6,800×36回	㊭なし	㊜なし
¥ 9,800×24回	㊭なし	㊜なし

機種名	定価	現金特価
PC-8801FA〔本体〕	¥168,000	現金特価
PC-8801MA〔本体〕	¥198,000	現金特価
PC-9801VM21〔本体〕	¥390,000	現金特価
PC-9801VX21〔本体〕	¥433,000	現金特価
PC-PR406H〔漢字プリンターケーブル付〕	¥ 94,800	¥ 73,800
PC-PR101TL〔漢字プリンターケーブル付〕	¥ 79,800	¥ 49,800
PC-8801-23〔mkII用サウンドボードII〕	¥ 39,800	¥ 33,800
PC-8801-24〔FH, MH用サウンドボードII〕	¥ 39,800	¥ 33,800
PC-KD854〔4050文字カラーディスプレー〕	¥ 89,800	¥ 53,000
PC-KD862〔4050文字カラーディスプレー〕	¥ 99,800	¥ 72,800
PC-TV453N〔4050文字カラーディスプレーテレビ〕	¥138,000	¥ 98,000
N-5913L〔4050文字カラーディスプレー〕	¥138,000	¥111,000
CU-14AD〔4050文字カラーディスプレー〕	¥ 84,800	現金特価
CU-14A4〔4050文字カラーディスプレー〕	¥ 89,800	¥ 49,800
CZ-820DE〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕	¥ 79,800	¥ 44,800
CU-14GE〔2000文字カラーディスプレー〕	¥ 49,800	¥ 29,800
CU14G・820Dはデジタルケーブル（NEC用）¥1,000を合わせてお求め下さい。		
CZ-870D〔4050文字カラーディスプレーテレビ〕	¥108,000	¥ 69,000
CZ-600D〔4050文字カラーディスプレーテレビ〕	¥129,800	¥ 89,000
FS-AlmkII〔MSXII〕	¥ 29,800	¥ 26,800
FS-A1F〔3.5インチドライブ付MSXII〕	¥ 54,800	¥ 49,000
HB-F1II〔MSXII〕	¥ 29,800	¥ 26,800
HB-F1XD〔3.5インチドライブ付MSXII〕	¥ 54,800	¥ 49,000

ショールームインフォメーション

12月のお休み 3(木)・10(木)・31(木)
1月のお休み 1(木)・2(土)・14(木)・21(木)・28(木)
ショールーム営業時間 11:00〜18:30

新年1月3日 PM12:00
池袋店・電話受付開始
ショップお年玉フェア大特価セール

VIPカード **CLUB246**

Member Ship Card CLUB246

商品をお買上の皆様にこの特典いっぱいのカードをお渡し致します。

まずお電話下さい

これは？と思ったら…どんどんお電話下さい！

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ？ これは？ といったご質問にも親切にお答え致します

電話受注センター

03-987-7771

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

電話受付時間 ●月曜日〜金曜日10:00〜22:00●土・日曜日・祭日10:30〜19:00

WORLD IN AOYAMAの お支払い選択システム

1. コース、機種が決まったら **まずお電話下さい**
ご希望の方には見積り、カタログなどの資料をお送りしています。
FAXでのお問い合わせも受付けておりますので合わせてご利用下さい FAX 03-987-7798(代表)

2. お支払いシステムは、お客様のご希望で選択できます。

- **A. 代金引換システム**……他社に先がけて大好評のシステムを完全導入しました。商品をご確認の上、お支払い下さい。
- **B. ロータスクレジット**…いちだんと金利も下がり、欲しい機種がぐんと身近に。ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。
- **C. クレジットカード**……通信販売でもカードが使えます。お客様のサインひとつで結構です。
- **D. お急ぎの方はお振込**…日中留守がちのお忙しい方のためのシステムです。

当社自慢の商品配送システムにより、お届けまでの日時が大幅に短縮化されました———商品はもうそこまで…

PC-8801FA/MA

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170 業務部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

年内は12月30日PM10:00まで、新年は1月3日12:00より池袋店、電話受付開始

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド　〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3 9 6

電話でのお申込みは

東京受付センター
☎03(252)2608

大阪受付センター
☎06(363)1605

年中無休AM10時　PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
株メディアショップハイランド
ログイン係

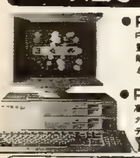
申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
  名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキで、お知らせ下さい。
  〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店　当座No.2945
  〈郵便振替〉横浜9 42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい。
  クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

NEC PC-88VA



- **PC-88VA** PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛躍したニューフェイス。
- **PC-KD862** 高解像度、鮮明。カラーグラフィックスの本格派デュアルスキャンディスプレイ.

標準価格　397.800円

商品番号 119	一括払価格 305,000円
24回	初回16,450円・14,800円×23回
36回	初回11,150円・10,400円×35回

NEC PC-8801MA

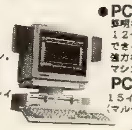


- **PC-8801MA** ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能、強力のサウンド機能に連文節変換等の高度な日本語機能をプラスした大容量メモリの先鋭マシン。
- **PC-KD863S** 15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格　316.000円

商品番号 158	一括払価格 252,000円
24回	初回14,240円・12,200円×23回
36回	初回 8,960円・8,600円×35回

NEC PC-8801FA



- **PC-8801FA** 鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と、リアルな音を録音再生できる、デジタルサンプリング機能。強力なサウンド機能を搭載した高感度マシン。
- **PC-KD863S** 15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格　286.000円

商品番号 157	一括払価格 228,000円
24回	初回11,460円・11,100円×23回
36回	初回10,940円・7,700円×35回

EPSON PC-286V



- **PC-286V** NEC PC-9801VX VM対応機
- **PC-286CD** 14インチカラーディスプレイ

標準価格　416 000円

商品番品 160	一括払価格 335,000円
24回	初回17,050円・16,300円×23回
36回	初回13,050円・11,400円×35回

NEC PC-9801VX21

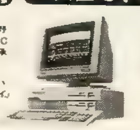


- **PC-9801VX21** OAからFA LAまで広範囲な分野をカバーする高機能、定評あるPC 9800シリーズの豊富な資産を継承
- **PC-KD854** アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

標準価格　522.800円

商品番号 156	一括払価格 378,000円
24回	初回19,060円・18,400円×23回
36回	初回13,440円・12,900円×35回

NEC PC-9801VM21



- **PC-9801VM21** 幅広いオフィスニーズに応える信頼性の高い機能 PC 9800シリーズの資産を確実に継承
- **PC-KD854** アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ

標準価格　479.800円

商品番号 098	一括払価格 348.000円
24回	初回18,460円・16,900円×23回
36回	初回15,040円・11,800円×35回

NEC PC-9801UX21



- **PC-9801UX21** 最先端のビジネスを高速化するコンパクト16ビット
- **PC-KD854** 14インチカラーディスプレイ

標準価格　437.800円

商品番号 159	一括払価格 338.000円
24回	初回18,260円・16,400円×23回
36回	初回13,240円・11,500円×35回

EPSON PC-286U

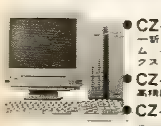


- **PC-286U** NEC PC-9801CV.CX対応機。
- **PC-286CD** 14インチカラーディスプレイ。

標準価格　366.000円

商品番号 161	一括払価格 295,000円
24回	初回16,250円・14,300円×23回
36回	初回12,850円・10,000円×35回

SHARP X68000



- **CZ-600C** 一新されたクオリティ&フォルム 夢を超えたパーソナルワークステーション
- **CZ-600D** 高精細カラーディスプレイテレビ
- **CZ-6ST1** チルトスタンド

標準価格　504.600円

商品番号 166	一括払価格 特別価格
24回	初回19,060円・18,400円×23回
36回	初回13.440円・12.900円×35回

SHARP X1 turbo Z



- **CZ-880C** リアルな〈映像〉と〈音〉が創造力を刺激する "アートスタジオ - Turbo Z"
- **CZ-880D** 14型カラーディスプレイテレビ
- **CZ-6ST1** チルトスタンド

標準価格　333 600円

商品番号 167	一括払価格 238.000円
24回	初回11,660円 11,600円×23回
36回	初回 9,240円・8,100円×35回

SHARP X1 turbo III



- **CZ-870C** 大容量1Mバイト5 FDD2基内蔵 JIS第2水準漢字ROM 標準装備 システム・ユーザー辞書機能
- **CZ-870D** 標準 高解像度ディスプレイモード切替機能を備えた15型ディスプレイテレビ

標準価格 277.800円

商品番号 090	一括一括払価格 178.000円
24回	初回10,460円・8,600円×23回
36回	初回 8,940円・6,000円×35回

SHARP パソコンテレビ X1 G Model 30

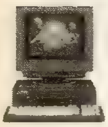


- **CZ-822C** ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵 最高得点も必勝プロセスもビデオに録れる初のマルチビジュアル端子搭載
- **CZ-820D** 14型カラーディスプレイテレビ

標準価格 197.800円

商品番号 086	一括払価格 128.000円
24回	初回 7,160円・6,200円×23回
36回	初回 6,940円・4,300円×35回

富士通 FM77AV40EX



- **FM77AV40EX** 26万色表示、400ライン8色を実現した高機能AVパソコン
- **FMDPC231D** カラーCRTディスプレイ−14
- **FMDP-STO1** チルト台

標準価格　263.600円

商品番号 162	一括払価格 特別価格
24回	初回11,140円・10,300円×23回
36回	初回 8,760円・7,200円×35回

富士通 FM77AV20EX



- **FM77AV20EX** 4096色同時発色が可能 究極のコストパフォーマンスを追求。
- **FMTV-153** カラーCRTテレビ−15S

標準価格　236.000円

商品番号 163	一括払価格 特別価格
24回	初回10,660円・9,100円×23回
36回	初回 7,240円・6,400円×35回

SONY HITBIT PRO MSX2



- **HB-F900** 1メガバイト×2ドライブメインメモリ256KバイトのMSX2、付属のソフトで本格ワープロになるビットビットプロ。
- **KV-14CP2** ブラックトリニトロンカラーテレビ
- **HBK-0821** RGBマルチケーブル

標準価格 241,300円

商品番号 140	一括払価格 198.000円
24回	初回10,860円・9,600円×23回
36回	初回 9,040円・6,700円×35回

ナショナル ワープロ・パソコン



- **FS-4600F MSX2** 連文節一括変換に加え毛筆書体印字、イラストの文書内取り込みが可能(オプション使用時) 基本も応用も一段とパワーアップしたワープロパソコン VRAM、メインRAMとも128K ゲームにそしてパソコン通信に、パソコンの楽しさを満喫できる

標準価格　138.000円

商品番号 109	一括払価格 109,000円
24回	初回5,630円・5,300円×23回
36回	初回4,570円・3,700円×35回

周辺機器　この他なんでも揃います。

SHARP	SHARP	SHARP
ディスクユニットCZ-503F 定価¥49,800 特価¥39,000	熱転写プリンタCZ-8PC2 定価¥69,800 特価¥55,000	FM音源ボードCZ-8BS1 定価¥23,800 特価¥20,000
SONY	SONY	SONY
ヒットビット F1XD:HB-F1XD 定価¥54,800 特価¥46,000	ヒットビットF1II:HB-F1II 定価¥29,800 特価¥26,000	ディスクドライブ HBD-20W 定価¥44,800 特価¥38,000
NATIONAL	NATIONAL	NATIONAL
パナソニック A1:FS-A1F 定価¥54,800 特価¥45,000	パナソニック A1:FS-A1MK2 定価¥29,800 特価¥25,000	A1ディスクFS-FD1A 定価¥39,800 特価¥34,000

安心と信頼 メディアショップ ハイランド

①完全保証 全国どこでもアフターケアOK
②全国無料配送 日曜配送可能
③支払回数は 予算に応じ3〜36回 ボーナス併用可
④低金利クレジット 実質年率12.50〜23.75%
⑤FAXでも注文OK FAX：0468(48)3273
⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

価格問合せや商品説明はお問合せテレフォン ☎0468(48)3290で!

▶当社はX-68000の販売認定店です◀

NEC PC-9801 シリーズ

audio union 年末スペシャル！

グレード アップ セール！

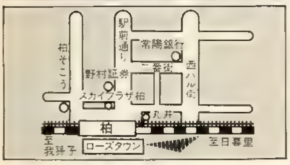
12/31㊍まで、柏店、千葉店及びコールオンサービスにて、開催中

期間中、NEC PC9801VX21、VM21をお買上げの方に限り、下取りモデルを、特別高価にて、買取りいたします。

下取りモデル ＼ お買上げモデル	差額クレジット例	
	PC9801VX21	PC9801VM21
●NEC PC8801/Ⅱ30	月々¥9,900×36回	月々¥8,800×36回
●NEC PC8801SR/30	月々¥9,500×36回	月々¥8,400×36回
●NEC PC8801FR/30	月々¥9,500×36回	月々¥8,400×36回
●NEC PC9801/F2	月々¥8,600×36回	月々¥7,400×36回
●NEC PC9801/VM2	月々¥5,200×36回	月々¥4,100×36回

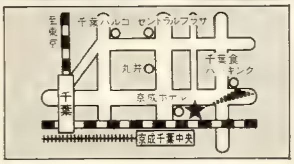


柏店



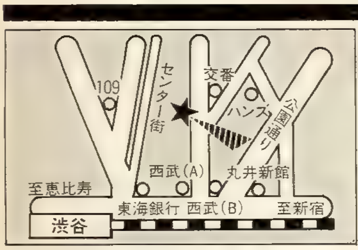
〒277 千葉県柏市末広町1-1
(柏駅ビル「ローズタウン」6F)
営業時間：10:00~20:00
☎0471(45)8502 Ⓟ完備

千葉店



〒200 千葉県千葉市本千葉町13-1
(「京成千葉中央駅」並び、京成ホテル隣り)
営業時間：10:30~20:00(日・祝19:30)
☎0472(24)3281 Ⓟ完備

音と映像のENTERTAINER



〒150 東京都渋谷区宇田川町30-7
(スペイン通り交番前「アンテナ21」BF)
営業時間：11:00~20:00 ☎03(461)1121

disk union 渋谷2号店

PC-8801、PC-9801シリーズ用ゲームソフト高価買取

★年末スペシャル！ 買取りアップ・キャンペーン

12/10㊍~25㊎
▶期間中PC-8801、9801用のゲームソフトご処分の方は、1点につき通常の査定額プラス¥500で買取りいたします。

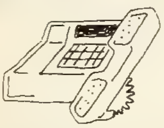
(査定一例)

●リターン・オブ・イシター	¥1,800+¥500
●ラプラスの魔	¥2,000+¥500
●信長の野望・全国版	¥2,900+¥500
●ローグ	¥3,000+¥500
●地球防衛軍	¥2,300+¥500

A オーディオ V ビデオ C コンピュータ ソフト&ハード高価買入

信頼のプロ・ショップに、おまかせ下さい。

1まずはお電話を！
長い歴史と実績を誇るユニオンがやはり有利。現金買取り価格をその場で即答、



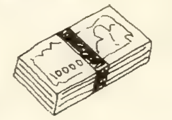
2無料出張
パソコン・ソフトは、5本以上。LPは50枚以上、CD・ビデオカセット・ビデオディスクは10点以上(組合わせ合計でOK)まとめての処分には、全国どこへでも出張サービス、ハード製品は、都内近県は出張引取り、その他の方は、宅配便の送料着払いでOK！



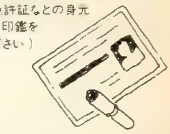
3高価査定
独自のプライスリストにより、業界一の高価査定をいたします。電話による査定もOK、お忙しい方には、手紙でご返事します



4現金支払！
買取代金は、口座振り込みいたします。



5ご来店でもOK！
ユニオン・セカンドハンズ各店店頭へ直接お持ちいただければ、その場で買取ります(学生証、免許証などの身元確認証と印鑑をご持参下さい)



ユニオン コール オン サービス 〒102 東京都千代田区飯田橋2-13-1 受付時間=10:00~20:00 (コレクトコール大歓迎 ☎106へお申し込み下さい。)

audio union ㊢ 情報メモ

PC8801、PC9801シリーズ ハード高価買取中!!
▶プリンター・CRT付は更に査定UP！
▶下取りの場合は、更にプラス査定！

★要らなくなったAVCソフトのご処分は
☎03(264)7934
CD LPレコード ミュージックテープ ビデオカセット ビデオディスク

★要らなくなったAVCハードのご処分は
☎03(262)9674
オーディオ ビデオ テレビ パソコン

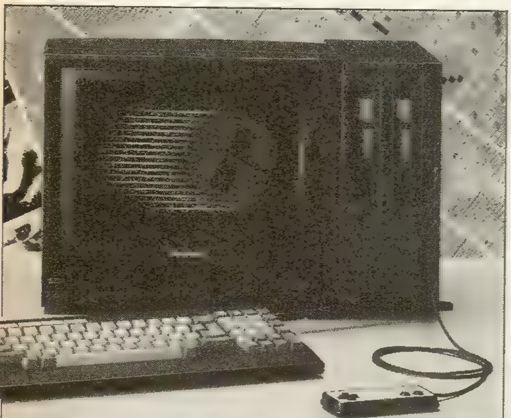
ディスクユニオン **disk union** | オーディオユニオン **audio union**

ワールドインアオヤマ

誌上ショッピング

THE X-1 SERIES

パソコンテレビ X1G 新登場!



X-1Gがさらにお求めやすくなりました。この機会に是非…

TELEPHONE CALL

機種名	定価	現金特価
CZ-820CE〔X-1G10・本体〕	¥ 69,800	¥ 26,800
CZ-822CB〔X-1G30・本体〕	¥118,000	現金特価
CZ-870CB〔X-1turboIII・本体〕	¥168,000	¥109,000
CZ-880CB〔X-1turboZ・本体〕	¥218,000	~~¥140,000~~
CU-14GB〔2000文字カラーディスプレー〕	¥ 49,800	¥ 29,800
CU-14GE〔2000文字カラーディスプレー〕	¥ 49,800	¥ 29,800
CZ-820DE〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕	¥ 79,800	¥ 44,800
CZ-820DB〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕	¥ 79,800	¥ 44,800
CZ-870DB〔4050文字カラーディスプレー〕	¥108,000	¥ 69,000
CZ-880DB〔4050文字カラーディスプレー〕	¥109,800	現金特価
CZ-600D〔4050文字カラーディスプレー〕	¥129,800	¥ 89,000
CZ-8PK2〔漢字プリンター、ケーブル付〕	¥134,800	¥ 29,800
CZ-8PC2〔熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕	¥ 69,800	¥ 56,800
CZ-8PD3〔ドットプリンター、ケーブル付〕	¥ 54,800	¥ 19,800
CZ-8PL1〔データレコーダ〕	¥ 24,800	¥ 20,000
CZ-503F〔5インチシングルディスク〕	¥ 49,800	現金大特価
CZ-8BS1〔ステレオFM音源ボード〕	¥ 23,800	現金大特価

電話受付時間 ●月曜日〜金曜日 10:00〜22:00 ●土・日曜日・祭日 10:30〜19:00

SHARP X1 お買得!

もちろん全商品
1年間の総合保険付

X1 Model10 B コース

CZ 820CE 本体 ……… ¥69,800
AN-58C〔RFコンバーター〕……… ¥ 2,980

定価合計¥72,800● ¥ 27,800	
¥ 3,200×10回	㊟なし 頭なし
¥ 5,300×6回	㊟なし 頭なし
¥10,400×3回	㊟なし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1 Model30 B コース

CZ-822CB〔本体〕……… ¥118,000
AN-58C RFコンバーター ……… ¥ 2,980

定価合計¥120,980● ¥ 74,800	
¥ 3,000×30回	㊟なし 頭なし
¥ 3,600×24回	㊟なし 頭なし
¥ 6,800×12回	㊟なし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1 Model10 C コース

CZ 820CE 本体 ……… ¥69,800
CU-14GE 2000文字ディスプレー ……… ¥49,800

定価合計¥119,600● ¥ 54,600	
¥ 3,500×18回	㊟なし 頭なし
¥ 5,100×12回	㊟なし 頭なし
¥ 9,900×6回	㊟なし 頭なし

X1 Model30 E コース

CZ 822CB 本体 ……… ¥118,000
CZ-820DB〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕……… ¥ 79,800

定価合計¥197,800● ¥ 119,600	
¥ 4,000×36回	㊟なし 頭なし
¥ 5,700×24回	㊟なし 頭なし
¥ 4,500×24回	㊟なし 頭25,000

TVも映るメディアコース

X1 Model10 F コース

CZ 820CE 本体 ……… ¥69,800
CZ 820DE〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕……… ¥79,800

定価合計¥149,600● ¥ 69,600	
¥ 3,400×24回	㊟なし 頭なし
¥ 4,500×18回	㊟なし 頭なし
¥ 6,500×12回	㊟なし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1 turboIII A コース

CZ 870CB 本体 ……… ¥168,000
CZ 870DB ディスプレー ……… ¥109,800
turboマウス ……… ¥ 13,800

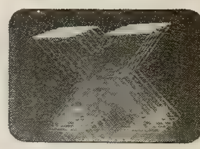
定価合計¥291,600● ¥ 178,000	
¥ 4,800×36回	㊟なし 頭35,000
¥ 5,900×36回	㊟なし 頭なし
¥ 8,500×24回	㊟なし 頭なし

2000 4000デュアルスキャンテレビ

X1を買って!

●プレゼント●

今、ワールドインアオヤマにてX-1シリーズX68000をお買上げの方にもれなく



1. オリジナル ファイブX フロッピーホルダー
2. グリーティングカード（カードはX-1G10はのぞく）プレゼント

だからここが違う!!
以前にワールド イン アオヤマにてX-1シリーズコース・X68000コースを御注文いただきましたお客様に限り上記のいずれかをプレゼントいたします。御希望のお客様に会員ダイヤルにてお客様のお名前だけをお伝え下さるか、おハガキにお名前とお電話番号、「フロッピーホルダー希望」とご記入の上、お申し込み下さい。大至急お届け致します。(尚、送料実費のみご負担下さい。)
おハガキ宛先 〒170 東京都豊島区東池袋1 28-6 ワールドインアオヤマお客様相談室会員サービス係

ショールームインフォメーション

12月のお休み 3木・10木・31木
1月のお休み 1木・2金・14木・21木・28木
ショールーム営業時間 11:00〜18:30

新年1月3日 PM12:00
池袋店・電話受付開始
ショップお年玉フェア大特価セール

まずお電話下さい

これは? と思ったら…どんどんお電話下さい!
ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します

電話受注センター
03-987-7771

パソコンの下取り・買取り
03-986-6103
今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

WORLD IN AOYAMAの お支払い選択システム

1. コース、機種が決まったら まずお電話下さい
ご希望の方には見積り、カタログなどの資料をお送りしています。
FAXでのお問い合わせも受付けておりますので合わせてご利用下さい FAX 03-987-7798(代表)

2. お支払いシステムは、お客様のご希望で選択できます。
A. 代金引換システム…他社に先がけて大好評のシステムを完全導入しました。商品をご確認の上、お支払い下さい。
B. ロータスクレジット…いちだんと金利も下がり、欲しい機種がぐんと身近に。ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。
C. クレジットカード…通信販売でもカードが使えます。お客様のサインひとつで結構です。
D. お急ぎの方はお振込…日中留守がちのお忙しい方のためのシステムです。

当社自慢の商品配送システムにより、お届けまでの日時が大幅に短縮化されました ―― 商品はもうそこまで…

SHARP X1 お買得!

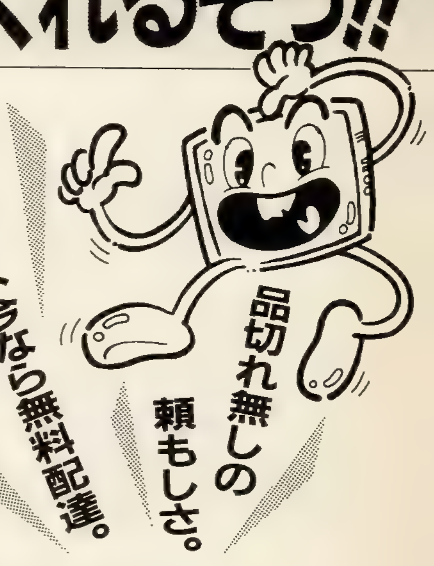
AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170 業務部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

年内は12月30日PM10:00まで、新年は1月3日12:00より池袋店、電話受付開始

TAKERU 通販しないとおくれるぞっ!!

囲碁ソフト 二連星
PC-98対応販売スタート



急げ、今なら無料配達。

品切れ無しの頼もしさ。

タケルの独自ソフト／安さ究極、もう、パッケージでは買えない!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
二連星タケル編Ⓘ	テーブルゲーム	¥——	¥5,800	マイティーマイコンシステムズ	ⓓⓔⓕ
★HAYATO(隼人)	ロールプレイング	¥——	¥5,800	タケルソフト	ⓑⓙⓚ 2ドライブ要
★ジェネシス	ロールプレイング	¥5,800	¥4,900	スクウェア	ⓑ
★アスピックスペシャル	ロールプレイング	¥6,800	¥4,800	クリスタルソフト	ⓙⓚ XIDは除く
★マデリーン	アドベンチャー	¥7,200	¥3,200	シンキングラビット	ⓐⓑⓙⓚ XIC,D外部ドライブ除
へらくれす	パズルゲーム	¥5,600	¥4,200	KGDソフト	ⓐⓑⓖⓗ
タケル伝説	アクション	¥5,600	¥2,800	PONYCA	MSX、II(8K)
ザ・ブラックバス	シミュレーション	¥4,800	¥4,000	HOT-B	MSX、II(32K)
ゲームミュージックライブラリーⒾ	データ集	¥——	¥2,800	システムサコム	ⓑ

ベストヒットの新作・名作がゾクゾクしかも、2〜3割引!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
リ・バース	アドベンチャー	¥7,800	¥6,200	SPS	ⓓ
棋太平	テーブルゲーム	¥7,000	¥5,200	SPS	ⓘ
名監督	シミュレーション	¥6,800	¥5,100	TDS	ⓔⓕ
エルスリード戦史	シミュレーション	¥8,000	¥6,400	NCS	ⓓⓕ
アルゴー	ロールプレイング	¥7,800	¥6,200	呉ソフト	ⓓⓔ
ディーヴァ	シミュレーション	¥7,800	¥6,600	T&E	MSX II ⓘ3.5"2DD
ディーヴァ	シミュレーション	¥7,800	¥6,600	T&E	ⓑⓙⓚ
レ・イ・ドック	アクション	¥6,800	¥5,400	T&E	MSX II ⓘ3.5"2DD
地球防衛軍	シミュレーション	¥7,800	¥6,600	アートディンク	ⓑⓚ
CARMINE×1	アクション・アドベンチャー	¥7,800	¥7,000	マイクロキャビン	ⓙⓚ 2ドライブ漢ロム要
ガイアの紋章	シミュレーション	¥7,800	¥6,800	NCS	ⓑ
レリクス(RELICS)	アクション・ロールプレイング	¥7,200	¥5,400	ボーステック	ⓐⓑⓖⓗⓙⓚ
殺人倶楽部	アドベンチャー	¥7,800	¥6,300	リバーヒルソフト	ⓐⓑⓗⓚ
新ベストナインプロ野球	シミュレーション	¥6 800	¥5,100	アスキー	ⓐⓑⓖⓗ
抄本 三国志	シミュレーション	¥8 800	¥7,500	KOEI	ⓐⓑⓙⓚ
リターン オブ イシター	ロールプレイング	¥6,800	¥6,000	SPS	ⓑ

新しく実用ソフトもそろいました!!

ソフト名	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
多目的アニメーションツール			
グラフィックス アニメーション ROSE	¥9,000	ファンシーソフト	ⓓ
グラフィックスデータ集			
GRAPHICS LIBRARY1,2 (PRINT SHOP用)	各¥4,100	ブローダーバンドジャパン	ⓓ
GRAPHICS SPECIAL (PRINT SHOP用)	¥3,500	ブローダーバンドジャパン	ⓓ
ROSE用 キャラクター集	¥3,000	ファンシーソフト	ⓓ
ワープロ／文例集			
日本語WP「美文」	¥9,800	ジィスクソフトウェア	ⓓ
日本語WP「ファミリーライター」	¥8,800	テクニカルソフト	ⓓ
名文WP350(個人編、ビジネス編) ※一太郎、テラIII世、ユーカラart対応	各¥4,000	ヒーズ・ジャパン	ⓓ
実用ソフト			
キー入力を10倍速くする練習用プログラム	¥6,000	技術評論社	ⓓ
日本語パーソナルワープロ用ソフト			
ピコワード5100定義集 (ゴルファー篇、小中学校教師篇、高校教師篇、経営者篇、ビジネスマン篇、ファミリー篇)	各¥4,500		ブラザー NP5100専用

注. 対応機種 ⓐ8801mkII ⓑ88SR以降 ⓒ88VA ⓓ98M/VM/VX ⓔ98F/vF ⓕ98U/UV ⓖFM-7 ⓗFM-NEW7 ⓘFM-77 ⓙX-1 ⓚX-1 ダボ メディアはMSX、MSX IIがROM、但し、MSXには(3.5"2DD)とあるものは、ディスク専用です。ⓓは5"2HD ⓔは5"2DD ⓕⓘは3.5"2DDで供給します。

※当通信販売によって販売されるソフトは、ソフトベンダー武尊によって製造されたソフトです

ジャンル: アクション アドベンチャー シミュレーション テーブルゲーム パズルゲーム ロールプレイング をそれぞれ示します。

注文方法

a. 御希望のソフトを選んで下さい。
b. 注文書を添えて郵便局で現金書留にてお申し込み下さい。電話による申し込みの場合、入金確認後(銀行振込)、ソフトを発送させていただきます。
c. リストに無いソフトは、お電話にてお問い合わせ下さい。カタログを送付させていただきます。

お電話でのお問い合わせは ☎(0532)32-7851(代)

●受付時間
10:00〜18:00 水曜定休日
土・日曜・祝・祭日 18:30迄
●銀行振込口座
第一勧業銀行 豊橋支店
普:453 100-9881

compit sala (ガスビル sala 1F)
コムピット サーラ
〒440 豊橋市白河町100番地

注文書

		ソフト名	メディア	機種	価格
フリガナ					
住所	☎( ) -				
フリガナ					
氏名	様				
年令 / 職業 / 日付		合計金額			

GOLDEN PACK

Vol. 1〜6

MSX2で初、ビデオモーション映像が実現

VMS（ビデオモーションサウンド）方式

MSX2の限界に挑んだグラフィックス！ スピード！

まるでビデオの様な驚異の映像で彼女が

微笑みかけ喋りかけて、あなたに迫る

誰でも必ず最後まで行けるシンプルな

ゲーム内容（ゴールデンパック Vol.1〜6.）

GUN-DECK MSX2 3.5″ VRAM128K/RAM64K 5900円

〒231 神奈川県横浜市中区扇町2-5 一休庵ビル2F　ガン デッキ

アドベンチャーヒントお答え集

君のPCやFMそれにMZ元気かい。きっとアドベンチャーでこまってるね だってとってもむづかしいんだものね。ゲーム・エイドのお答え集ならいっぱつ、だって魔法は得意だもの。人気のアドベンチャーを解析して作ったヒント・お答え集で君の行き詰まったゲームにすべてお答え。申し込み方法は、料金と送料とほしいものの品名をはっきりと書いて、現金書留か、郵便局で定額小為替(ていがくこがわせ)を買って封筒に入れ簡易書留(かんいかきとめ)または、郵便振替でお申込み下さい。こちらに着きしだいおくります。

今直ぐ発送できるもの

(ア)アビス2……700円
アビス……700円
アステカ……700円
⊙**アグレス**……800円
アゲイン……700円
ALICE(PSK)……800円
⊙**アリオン**……800円
⊙**アルファ**……700円
暗黒星雲……700円
暗黒城……700円
⊙**イミテーションシティ**……800円
Yellow Lomon……700円
異次元からの脱出……700円
WILL(デストラップ2)……700円
WORRY(X1)……500円
ウイングマン……700円
⊙**ウイングマン2**(ディスク版)……800円
⊙**うる星やつら**……900円
⊙**エリカ**……800円
エルドラド伝奇……800円
英雄伝説サーカ(PC88,PC98)……1,000円
オホーツクに消ゆ……800円
黄金の墓……700円
(カ)⊙**カサブランカに愛を**……800円
カムイの剣……800円
軽井沢誘拐案内……700円
鍵穴殺人事件……700円
⊙**カバラの秘密**……800円
⊙**ガルフォース**……900円
機動戦士ガンダムI……500円
機動戦士ガンダムII……500円
⊙**クリスタルプリズン**……800円
クリティカルマス……800円
慶子ちゃんの秘密……700円
⊙**くりいむレモン**……800円
⊙**幻夢の城**……700円
ゴルゴ13 狼の巣……700円
⊙**ゴルコス**……800円
⊙**コスモエンジェル**……700円
暗闇の視点……700円
(サ)サザンクロス……700円
⊙**殺人倶楽部**……800円
サラダの国のトマト姫……700円
⊙**照魔鏡の伝説**……800円
⊙**ザ・マン・アイ・ラブ**……800円
ザ・クエスト……1,200円
ザース……700円
新竹取物語……800円
⊙**ジーザス**……900円
ジ・エージェント……700円
ジャグラーストーン……700円
地獄の練習問題……800円
⊙**シンデレラペルデュー**……800円
セイバー……800円
⊙**聖女伝説**……700円
⊙**聖女パニック**……800円
⊙**1,000年王国**……800円
ZODIAC 1……700円
(タ)タイムシークレット……500円
タイムトンネル……700円
タイムゾーン……1,800円
⊙**太陽の神殿**……800円
⊙**タッチ**……800円
超人ロック……700円
⊙**デウリング**……900円
⊙**敵は海賊・海賊版**……800円
テラ4001……700円
天使たちの午後……800円
デーモンズ・リング……800円
デセニランド……700円
デセニワールド……700円
⊙**ドナ**……800円
⊙**扉を開けて**……800円
⊙**トランシルバニア2**……800円
東京ナンパストリート(22人分)……700円
⊙**トワイライトゾーン**……800円
道化師殺人事件……800円
(ナ)ナナコSOS……700円
ニューゴジラ……800円
(ハ)はーりぃふぉっくす……700円
⊙**はーりぃふぉっくす2雪の魔王**……800円
⊙**バックトゥ・ザ・フューチャー**……800円
⊙**美少女写真館ムービングスクール**……700円
⊙**美少女写真館スタジオカット**……700円
ファイナルロリータ……700円
ファンハウスミステリー……800円
⊙**ふぇありぃてぃる**……700円
フェアリーズレジデンス(X1不可)……800円
⊙**冒険者達(賢者の遺言)**……800円
ポートピア連続殺人事件……500円
(ファミコン用もだいじょうぶ)
⊙**北斗の拳**……800円
⊙**POP LEMON**……800円
(マ)⊙**魔界王**……500円
⊙**魔界復活**……800円
マスカレード……800円
魔女モヘカの館……500円
ミステリーハウス1……700円
ミステリーハウス2(MSX,PC60)……700円
南太平洋アドベンチャー……700円
⊙**めぞん一刻**……800円
(ヤ)⊙**妖姫伝**……800円
4次元少女リディア……700円
(ラ)ラグランジュL2(88,X1,FM7)……700円
ランギスタンからの脱出……800円
⊙**ラスベガス**……900円
⊙**ラブリーGAL**……800円
⊙**リバース**……1,000円
リングクエスト……900円
⊙**ルナシティ殺人事件**……700円
ロリータシンドローム(88のみ)……700円
ロリータ2……700円
⊙**ロリータ姫の絵日記**……700円
⊙**ロリータ姫の伝説**……700円
(ワ)惑星メフィウス……700円

⊙印は新発売です。このほかにもまたまたあるけど詳しくは資料をゲーム・エイトまで請求してね。
ゲーム・エイドはアドベンチャーは何でも出すからお楽しみに。上記以外のスタークラフトアドベンチャーシリーズ全て700円です。

ロール・プレイング・ゲーム ヒントお答え地図集

おまたせしました!! 人気ロールプレイングゲームのヒント集の新発売。マップを中心にしたお答え集。

(ア)AXIOM……700円
アークスロード……700円
⊙**イース**……800円
ウルティマ2……800円
⊙**ウィザードリィー**……800円
⊙**ウィザードリィIII**……800円
⊙**ウィザードリーシナリオ2**……800円
Epsilon3……1,000円
オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか……700円
(カ)⊙**カリオストロの城**……800円
⊙**カーマイン**……800円
⊙**ガンダーラ**……800円
コズミックソルジャー……700円
(サ)サイキックシティ……700円
⊙**サイキックウォー**……800円
ザ・スクリーマー……900円
⊙**ザナドゥ**……1,000円
⊙**ザナドゥシナリオ2**……1,000円
⊙**三国志**……800円
⊙**ジェネシス**……700円
上海……700円
(タ)トリトーン(ディスク版のみ)……700円
⊙**ティーバ(必勝法,88のみ)**……800円
(ナ)⊙**信長の野望全国版**……800円
(ハ)ハイドライドI……1,000円
⊙**ハイドライドII**……1,000円
⊙**覇邪の封印**……800円
ファイヤークリスタル(FM,X1,SRはダメ)……1,000円
ファンタジアン……1,000円
⊙**ファンタジー**……1,000円
⊙**ブラスティ**……1,000円
ブラックオニキス(MSXも可)……1,000円
(マ)夢幻の心臓……1,000円
⊙**夢幻の心臓2**……800円
(ラ)ライーザ……700円
⊙**ラプラスの魔**……800円
リザード……800円
⊙**レリクス**……800円
⊙**ロストパワー**……800円
⊙**ロマンシア**……1,000円

上記以外のゲームもあります。詳しくは資料を請求してください。

助け人あらわる!!



ロールプレイングが解けなくて悩んでいるあなた、ほらっそこのあなた、あなたですよ。もうすっかりゲームをやるきを無くしてディスケットかゴミと化していませんか？そこで、あのゲーム・エイドはやりました。あなたがやられてもやられても気合いで生き残る。最強のキャラクター軍団。

その名も

キャラクターエイド

ディスク版でこの値段。安い!!

●ウィザードリー……1,500円
●ウィバーン……1,500円
●うっでぃぽこ……1,500円
●エプシロン3……1,500円
●ザナドウ……1,500円
●サナトウシナリオ2……1,500円
●スターシンフォニー……1,500円
●タイムエンパイア……1,500円
●ウルティマIII……1,500円
●ハイドライド2……1,500円
●ウルティマIV……1,500円
●覇邪の封印……1,500円
●バビロン……1,500円
●ファンタジー……1,500円
●ブラスティ……1,500円
●ブラック・オキニス & ファイヤー・クリスタル……1,500円
●夢幻の心臓2……1,500円
●メイドウム……1,500円
●マカカーラ……1,500円
●ラミア(新発売)……1,500円
●アルゴー(新発売)……1,500円

※キャラクターエイドは全て88シリーズ専用で、送料は何枚でも170円です。口座名、送り先はゲーム・エイドでお申し込み下さい。

ゲーム・エイド

☎03・205・4862

〒160 東京都新宿区高田馬場1-24-4
ヴェルデ・スワ104号 ゲーム・エイド

送料 ヒント集は切手60円
3冊まで60円、3冊毎に60円増し
安く申込める、郵便振替
郵便振替口座 東京8-162846

GAME-AID

お申込み方法

1.現金書留か定額小為替でお申込みの場合
お名前、住所、TEL、年令、お持ちのパソコン機種、ほしいヒント集の名前をしっかり書いて、料金と送料60円(3冊まで60円、3冊毎に60円増)をあわせて送って下さい。

2.郵便振替(安く申込める)の場合
口座名 ゲームエイド　口座番号 東京8-162846
住所 〒160 新宿区高田馬場1-24-4 ヴェルデスワ104号
※振替用紙の裏の通信欄にお名前、住所、TEL、年令、お持ちのパソコン機種、ほしいヒント集の名前をはっきりと書いて送料60円(3冊まで60円、3冊毎に60円増)をたして送って下さい。
用紙は郵便局にあります。

3.資料請求はかならず、お名前、住所、年令、お持ちのパソコン名を書いて切手120円分同封してゲームエイドまで。

アソコン・ブックス★新刊のご案内

アソコン No.14

パソコンゲームが2倍美味しいマガジン



ドラゴンスレイヤーⅣ☆リターン・オブ・イシター☆リバイバー☆メタルギア☆ウルティマⅣ☆ヤシャ☆イース☆アドレナリン・コネクション☆アニマルランド殺人事件☆サンドラ☆プロデュース――など新作、人気作ばかり28本を収録

おなじみ正解コマンド解析マガジン第14弾●美しい画面写真と親身の解説で人気ゲームを徹底攻略●好評「最新ゲーム情報」「アソコンHot Line」など役に立つ情報を満載●「ゲーム調査室」はシューティングゲームの大特集●「特選ゲームピックアップ」はプロデュースの大研究●巻末袋とじにはヒント＆マップ、夢太郎のアダルトソフト最前線などを収録//

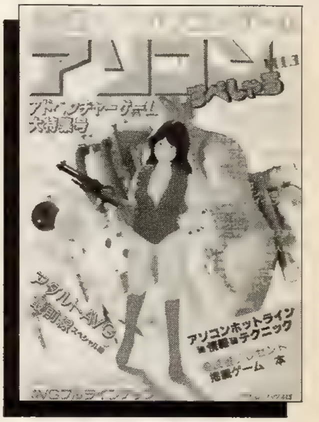
発売中　定価 600円

パソコンゲーム大全集 パート3

大好評パソコンゲーム・カタログ『大全集』待望の第3弾●最新作から名作ゲームまで180本を収録●「ソフトTOP 50」「ソフト・インデックス」など情報を満載した豪華完全保存版！

発売中　定価 880円

AVG アドベンチャー＆アダルト パソコン・ゲーム アソコンすぺしゃる Vol.3



すっかりおなじみ「すぺしゃる」シリーズ第3弾は、丸ごと一冊アドベンチャーの大特集号！●アソコン読者のアンケートを集計した「アドベンチャーTop30」。人気ゲームのキーポイントに鋭く迫る「特選AVGプレイングマニュアル」など、ファン必読の情報を公開●「アダルトAVG最前線」、「すぺしゃるHot Line」ほか楽しく役に立つ企画を満載し発売中//

充実のラインナップ

●おっかけ最新ゲーム情報

電脳水滸伝☆殺しのドレス☆牙龍王☆リターン・オブ・ジェルダ☆マイト＆マジック☆リップスティック

●特選AVGプレイングマニュアル

めぞん一刻☆うる星やつら☆ガルフォース・創世の序曲☆ジーザス☆カーマイン☆アルファ☆殺人倶楽部☆マンハッタン・レクイエム☆ザ・マン・アイ・ラブ☆太陽の神殿☆リ・バース☆デウリング☆アニマルランド殺人事件☆道化師殺人事件☆ポートピア連続殺人事件☆オホーツクに消ゆ☆軽井沢誘拐案内☆カサブランカに愛を☆ラグランジュL－2☆ディーサイド☆帝王の涙☆賢者の遺言～冒険者達

●夢太郎のアダルトAVG最前線

天使たちの午後Ⅱ・美奈子☆ふぇありぃている☆聖女ぱにっく☆ロリータ姫の伝説☆クリスチーヌ☆トワイライトゾーン☆天使たちの午後☆ほっとミルク☆ラブリーGAL☆妖姫伝

●特選AVG攻略マップ

軽井沢誘拐案内☆アルファ☆太陽の神殿☆ディーサイド☆リ・バース☆トワイライトゾーン☆カーマイン

ただいま発売中！　定価 600円

特報 アソコン・スーパーすぺしゃる ムフフの夢太郎 《オン・ステージ》

●予価 680円

中味はもちろん"アダルトソフト"の総力特集//　不朽の名作「慶子ちゃんの秘密」の完全リスト公開を始め、見逃せない企画が一杯です♡

美少女ゲーム超特大号～近日登場//



グラフィック・アドベンチャーブック●3 バトル・プラネット 大宇宙の魔城

宇宙暦2201年、ディルケマーシュ星系の二惑星、キャデリンとナストロンドの間に大きな戦争があった。戦闘能力を失い、恒星系外へと飛び去ったと信じられていた巨大要塞…。そして今、壮大な冒険が始まる！

シリーズ第4弾「少女アドベンチャー～アリスの新たなる冒険」来春刊行予定！

画期的な大判サイズ、大胆なカラーイラスト展開で迫る好評シリーズ第1弾「剣と魔法と竜の国」、第2弾「デーモンズ・シティ」ともにお値段880円で発売中です！

近日発売　定価 880円

〒160 東京都新宿区新宿5丁目18番20号 **辰巳出版** ☎03(208)8701(代表)振替(東京4-71584)

知れば知るほど深くなる
ゲームハンドブック・シリーズ

好評発売中!!

モンスターは寝ているか?

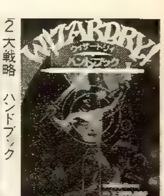


88版対応

ゲームハンドブック・シリーズ❸
ローグハンドブック

A5判/定価1,500円
竹山正寿・木村信行・太田昌孝著

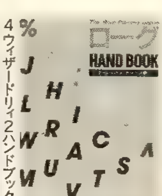
過去数年間にわたって日米の
コンピュータプログラマー達を熱中させた
アメリカ生まれの優れたゲーム
「ローグ」について、徹底的にその必勝法を解説した。
内容はゲームの入門をはじめ、モンスター・アイテムの紹介、
必勝テクニックを網羅、「ローグ」の姉妹ソフトについても言及。



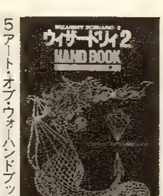
1 ウィザードリィハンドブック
定価1,200円



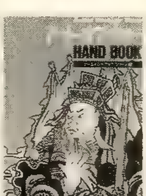
2 大戦略 ハンドブック
定価1,500円



3 ローグハンドブック
定価1,500円



4 ウィザードリィ2ハンドブック
定価1,000円



5 アート・オブ・ウォーハンドブック
定価1,500円



6 大戦略IIハンドブック
定価1,500円



大戦略シリーズ・マップファイル
定価1,800円

BNN Bug News Network
商品の詳しい内容をお知りになりたい方は、資料請求券を添付し書名明記の上、下記の宛先まで葉書でお申込み下さい。折り返し資料をお送り致します。
〒102 東京都千代田区麹町4-5紀尾井町レジデンス5F 株式会社ビー・エヌ・エヌ お問合せはTEL03(238)1321営業部まで。

アスキーブックチェーン

■ 北海道地区

店名	電話	〒	住所
紀伊國屋書店 札幌店	011 231 2131	〒060	北海道札幌市中央区南1条西1 14 2
札幌弘栄堂書店 地下鉄店	011 271 5510	〒060	北海道札幌市中央区北4条西4 札幌国際ビルB3
富貴堂パルコブックセンター	011 214 2301	〒060	北海道札幌市中央区南1条西3 6 パルコ5F
リーブルなにわ	011 221 3800	〒060	北海道札幌中央区南1条西4丁目 日の出ビルB1F
旭屋書店 札幌店	011-241 3007	〒060	北海道札幌中央区南3条西4 エイトビルB1
ダイヤ書房 東店	011 783 3520	〒065	北海道札幌市東区伏古1条5丁目
ダイヤ書房 本店	011-712-2541	〒065	北海道札幌市東区北25条東8
ダイヤ書房 青田店	011-883-6365	〒065	北海道札幌豊平区青田二条2丁目15
ダイヤ書房 西店	011 665 6223	〒063	北海道札幌西区発寒12条3
ブックス平和 マルカン店	0166 23 6211	〒070	北海道旭川市2条7丁目左1号 マルカン6F
旭川 冨貴堂	0166-26-3481	〒070	北海道旭川市3条通8丁目右2号
三省堂書店 旭川店	0166-22 6411	〒070	北海道旭川市一条通8丁目右11号 旭川西武8F
森文化堂	0138 23-3238	〒040	北海道函館市松風町3-13
紀伊國屋書店 小樽店	0134 33 1381	〒047	北海道小樽市稲穂2 22 8
福村書店	0157 23-3330	〒090	北海道北見市北3条西2丁目
ザ本屋さん	0155 33 5020	〒080	北海道帯広市西17条南3丁目
旭屋書店 苫小牧店	0144 36 5185	〒053	北海道苫小牧市表町6丁目2 1 サンプラザ6F

■ 東北地区

店名	電話	〒	住所
岡田書店	0177 23 1381	〒030	青森県青森市新町1 8 6
成田本店	0177-23 2431	〒030	青森県青森市新町1 13-4
紀伊國屋書店 弘前店	0172-36-4511	〒036	青森県弘前市土手町126-1
伊吉書院	0178 44 1917	〒031	青森県八戸市三日町13
東山堂ブックセンター	0196-53 6464	〒020	岩手県盛岡市大通1 2-1 サンビル2F
さわや書店	0196 53 4411	〒020	岩手県盛岡市大通2 2 15
第一書店	0196 53 3355	〒020	岩手県盛岡市大通2丁目
ブックスみやぎ	022-264 4422	〒980	宮城県仙台市中央1 1 1
丸善仙台一番町店	022 224 8018	〒980	宮城県仙台市一番町2 3 32
宝文堂本店	022-222 4181	〒980	宮城県仙台市中央2 4-6
アイエ書店駅前店	022-264-0718	〒980	宮城県仙台市中央1-10-1 宮城ビル内
ブックスなにわ 仙台中野店	022 258 3133	〒983	宮城県仙台市中野字出花西90 1
金港堂	022 225 6521	〒980	宮城県仙台市一番町2 3 26
金港堂ブックセンター	022 223 0979	〒980	宮城県仙台市一番町3丁目11 15 フォーラス6F
金港堂 泉店	022 373 4373	〒981 31	宮城県泉市七北田字小堤23 1
加賀谷書店 本店	0188-33 3111	〒010	秋田県秋田市中通り2 6-51
三浦書店	0188 33-8131	〒010	秋田県秋田市中通り2 1 5
八文字屋	0236 22 2150	〒990	山形県山形市本町2 4 11
岩瀬書店 コルニエンタヤ店	0245 21 2101	〒960	福島県福島市栄町10 11 コルニエンタヤ内
ヤマニ書房本店	0246 23 3481	〒970	福島県いわき市平字2 7 2
東北書店	0249 32 0379	〒963	福島県郡山市駅前2 7 15

■ 関東地区

店名	電話	〒	住所
ツルヤブックセンター	0292 25-2711	〒310	茨城県水戸市南町1 4-24
川又書店 駅前店	0292 31 0102	〒310	茨城県水戸市宮町2 2-31
田所書店	0294 22 5537	〒317	茨城県日立市鹿島町1-12-9
武石書店	0292-73-1212	〒312	茨城県勝田市元町6 11
マルエス 神栖店	02999-2 1233	〒314 01	茨城県鹿島郡神栖町神栖1丁目4 33
友朋堂	0298 52 3665	〒305	茨城県新治郡桜村吾妻3 8-6
友朋堂 梅園店	0298 51-1161	〒305	茨城県新治郡桜村3 25-10
岩下書店 駅ビル店	0286 24 2550	〒320	栃木県宇都宮市川向町1 23 宇都宮ステーションビル
新星堂 宇都宮店	028633-2381	〒320	栃木県宇都宮市曲師町6-2
落合書店 オリオン店	0286 34 3777	〒320	栃木県宇都宮市江野町3 9
進駸堂 駅ビル店	0285 25-1522	〒323	栃木県小山市城山町3-3-22
大塚書店	0282-22-0033	〒328	栃木県栃木市室町6-28
前橋西武ブックセンター	0272-34 1011	〒371	群馬県前橋市本町2-12-1
煥乎堂	0272-23 1211	〒371	群馬県前橋市本町1-3-4
戸田書店 前橋店	0272 61 5063	〒379-21	群馬県前橋市野中町97
サカ井書店	0273-62-1500	〒370	群馬県高崎市問屋町1丁目10-26
学陽書房	0273-23-4055	〒370	群馬県高崎市鞘町4
新星堂 高崎店	0273-27-3961	〒370	群馬県高崎市連雀町5
戸田書店 高崎店	0273-63-5110	〒370	群馬県高崎市下小鳥町421
ナカムラヤ	0276 22 2001	〒373	群馬県太田市本町14 27
曽根書店	0276-45 1228	〒373	群馬県太田市飯田町1007 2
岩淵書店	0482 52 2190	〒332	埼玉県川口市栄町3-8-4
須原屋	0488 22-5321	〒338	埼玉県浦和市仲町2 3 20
須原屋 コルソ店	0488 24 5321	〒336	埼玉県浦和市高砂町1 12 1
新栄堂 大宮店	0486 44 2345	〒330	埼玉県大宮市錦町630 大宮駅ビル5F
押田謙文堂	0486 41 3141	〒330	埼玉県大宮市宮町1 18
いけた書店 所沢店	0429 28-3271	〒359	埼玉県所沢市日吉町12 1
所沢パルコブックセンタ	0429 98 8175	〒359	埼玉県所沢市緑町1 2 新所沢パルコB棟
芳林堂書店	0429 25 5355	〒359	埼玉県所沢市日吉町9 24
黒田書店	0492 25 3138	〒350	埼玉県川越市脇田町3-6
須原屋 蕨店	0484 44 1211	〒335	埼玉県蕨市塚越1 4 2
新星堂三木店	0484 74 0182	〒353	埼玉県志木市本町5丁目17 5 ララポート志木5
黒田 上福岡店	0492 64 2346	〒356	埼玉県上福岡市上福岡1 7
書原 西武狭山店	0429 58 6501	〒350 13	埼玉県狭山市祇園2798 4 西武狭山ステーションビル
キディランド千葉店	0472 25 2011	〒260	千葉県千葉市新千葉1 1 1 千葉駅ビル3F
多田屋 セントラルプラザ店	0472 24 1333	〒280	千葉県千葉市中央3 17 1 セントラルプラザ内
旭屋書店 船橋店	0474 24 7331	〒273	千葉県船橋市本町1 1 1 船橋東武ウイング5F
芳林堂書店 津田沼店	0474 78 3737	〒272	千葉県船橋市前原西2 18 1 津田沼パルコ5F
ときわ書房	0474-24-0750	〒273	千葉県船橋市本町4-2-17
新星堂 柏店	0471-64-8551	〒277	千葉県柏市柏1-2-31
西口浅野書店	0471-44-2111	〒227	千葉県柏市旭町1-1-4
多田屋 サンピア店	0475-52-5561	〒283	千葉県東金市東岩崎8-10 サンピア2F
ブックス津田沼	0474-77 2611	〒275	千葉県習志野市谷津1-16-1
前田書林	03-254-1061	〒101	東京都千代田区神田鍛冶町2 2 9
東京堂書店 本店	03 291 5181	〒101	東京都千代田区神田神保町1丁目17
旭屋書店 水道橋店	03 294 3781	〒101	東京都千代田区三崎町1丁目3 10 水道橋ビル7F
丸善 御茶ノ水店	03 295 5581	〒101	東京都千代田区神田駿河台2 8
丸善 プレスセンター店	03 508 2511	〒100	東京都千代田区内幸町2 2-1 日本プレスセンタービル
明正堂 秋葉原店	03 251 0758	〒101	東京都千代田区外神田1丁目17-15 秋葉原デパート
三省堂書店 本店	03 233 3314	〒101	東京都千代田区神田神保町1 1
書泉グランデ	03-295-0011	〒101	東京都千代田区神田神保町1 3
丸善 本店	03-272 7211	〒103	東京都中央区日本橋2-3-10
近藤書店 本店	03-571-2480	〒104	東京都中央区銀座5-6-1
八重洲ブックセンター	03 281 1811	〒104	東京都中央区八重洲2-5-1
旭屋書店 銀座店	03-573 4936	〒104	東京都中央区銀座5-2-1 東芝ビル
虎ノ門書房 本店	03-502 3461	〒105	東京都港区虎ノ門1 4 5
虎ノ門書房 田町店	03-454 2571	〒108	東京都港区芝5-33-1 森永プラザビル1F
書原 新橋店	03 591 8738	〒105	東京都港区西新橋2-7 4 第20森ビル1F
雄峰堂書店	03-503 6586	〒105	東京都港区新橋2-16 ニュー新橋ビル B1
紀伊國屋書店 住友ビル店	03-344-6984	〒160	東京都新宿区西新宿2-6-1 住友ビル B1
三省堂書店 新宿西口店	03 343 4871	〒160	東京都新宿区西新宿1 1 3 小田急スカイタウン12F
新星堂新宿 NS ビル店	03 344 2055	〒160	東京都新宿区西新宿2 4 1 新宿区 NS ビル1F
未来堂書店	03 206 0656	〒160	東京都新宿区高田馬場2丁目17 4
紀伊國屋書店 本店	03-354 0131	〒160	東京都新宿区新宿3丁目17-7
福家書店 センタービル店	03 345 1246	〒160	東京都新宿区西新宿1-25-1 センタービル MB1
芳林堂書店 高田馬場店	03-208 0241	〒160	東京都新宿区高田馬場1丁目26 5 F1ビル3F
山下書店 新宿マイシティ店	03-352 6685	〒160	東京都新宿区新宿3-38 1
西武新宿ブックセンタ	03 208 0380	〒160	東京都新宿区歌舞伎町1丁目30 1 新宿ペペ
新栄堂 亀戸駅ビル店	03 638-2345	〒136	東京都江東区亀戸5-1 1 亀戸駅ビルエルナート5F
八雲堂書店	03-718-8161	〒152	東京都目黒区中根1 3 3
学芸堂書店	03-710-1391	〒152	東京都目黒区鷹番3-7-9
ヤマト書房 サンカマタ	03-735-1551	〒144	東京都大田区西蒲田7 68-1 サンカマタビル
ヤマト書房 本店	03-733 7511	〒144	東京都大田区蒲田5-18-14
竜文堂大森駅ビル店	03-775-3851	〒143	東京都大田区山王2 1-5 大森駅ビル
栄松堂書店 蒲田店	03 731 2241	〒144	東京都大田区西蒲田7 69 1 蒲田東急プラザ6F
三省堂書店 渋谷店	03 407 4545	〒150	東京都渋谷区渋谷2-21 12 東急文化会館5F
大盛堂書店	03-463-0511	〒150	東京都渋谷区神南1-22-4
旭屋書店 渋谷区	03 476 3971	〒150	東京都渋谷区宇田川町23 3 第一勧銀共同ビルB1
紀伊國屋書店 渋谷店	03 463 3241	〒150	東京都渋谷区道玄坂1-2-2 東急プラザ
ブックセンター荻窪	03-393 5571	〒167	東京都杉並区天沼3-3-2
書原	03 313 6267	〒166	東京都杉並区成田東4 39 8 芝万ビル
旭屋書店池袋店	03-986 0311	〒171	東京都豊島区西池袋1 1 25 東武エアキャッスル10
三省堂書店 池袋店	03 987-0511	〒171	東京都豊島区南池袋1 28-2 池袋パルコ7F
新栄堂 アルパ店	03-988-0181	〒171	東京都豊島区東池袋3-1-2
新栄堂書店 本店	03 984-2345	〒171	東京都豊島区南池袋1-27-7
池袋西武ブックセンター	03-981-0111	〒171	東京都豊島区南池袋1-28 1 西武百貨店11F
芳林堂書店 池袋店	03-984-1101	〒171	東京都豊島区西池袋1-17-7
近代書店	03-601 5721	〒120	東京都足立区綾瀬1-39-11
不動書店	03-601 2528	〒125	東京都葛飾区亀有3-24 2
文教堂書店 西葛西店	03-689-3621	〒134	東京都江戸川区西葛西6-8-7 朝日生命ビル
明屋書店 東京本社	03-387 8451	〒164	東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイセンター
明正堂 中通り店	03-831 0191	〒110	東京都台東区上野4 6-4
西友 大森店	03-768 1211	〒140	東京都品川区南大井6丁目27-25
芳林堂書店 大井町店	03-474 4946	〒140	東京都品川区東大井5-7-13
明屋書店 五反田店	03-492 3881	〒141	東京都品川区西五反田1 3-8 五反田 CS ビル1F
くまざわ書店 本店	0426 25-1201	〒192	東京都八王子市旭町2-13
パルコブックセンタ 吉祥寺店	0422 21 8122	〒180	東京都武蔵野市吉祥寺本町1 5 1
弘栄堂書店 吉祥寺店	0422 22 1031	〒180	東京都武蔵野市吉祥寺南町1 1 24
真光書店	0424-87 2222	〒182	東京都調布市布田町1 36 8
久美堂 小田急店	0427 23 7088	〒194	東京都町田市原町田6丁目12 21 小田急スカイタウン
文教堂書店 鶴川店	0427 35-4117	〒194	東京都町田市大蔵町337
文教堂書店 小金井店	0423-86 0161	〒184	東京都小金井市貫井南町1 8
文教堂書店 小平店	0423 43-9229	〒187	東京都小平市仲町439
文教堂書店 東村山店	0423-96 1115	〒189	東京都東村山市本町1-20 1
三成堂書店 国分寺店	0423 25-3211	〒185	東京都国分寺市本町2 11 5
東西書店	0425-75-5061	〒186	東京都国立市中1 8
くまざわ書店 桜が丘店	0423-37-2531	〒192-02	東京都多摩市関戸321-3
オリオン書房 ウィル店	0425 27-2311	〒190	東京都立川市曙町2 1 1 ウィル7F
紀伊國屋書店 吉祥寺東急店	0422 21-5543	〒180	東京都武蔵野市吉祥寺本町2丁目3-1
三省堂書店 三鷹店	0422-44-4904	〒181	東京都三鷹市下連雀3丁目28-23
東西書房	0422 46 0275	〒181	東京都三鷹市下連雀3 45-1
啓文堂	0423 66-3151	〒183	東京都府中市9065 1
久美堂	0427 22-2021	〒194	東京都町田市原町田6丁目11 10
有隣堂 町田店	0427 23 3018	〒194	東京都町田市原町田6 6 14 町田ジョイナル4F
栄松堂書店 横浜ジョイナス店	045 321 6831	〒220	神奈川県横浜市西区南幸1丁目5 1 相鉄ジョイナス4
横浜そごうブックセンター	045 465 2111	〒220	神奈川県横浜市西区高島2丁目18 1
ポラーノ書林	045 433-7622	〒222	神奈川県横浜市港北区菊名4 3 駅前青木ビル
文華堂 戸塚店	045 864 5151	〒244	神奈川県横浜市戸塚区戸塚町73
文教堂書店 青葉台店	045 983 5150	〒227	神奈川県横浜市緑区青葉台1丁目6 13
丸善ブックメイツ横浜ポルタ店	045 453 6811	〒220	神奈川県横浜市西区高島2 16 B1 209
有隣堂 トーヨー店	045-311 6265	〒220	神奈川県横浜市西区北幸1 6 トーヨー地下街
有隣堂 東口ルミネ店	045-453-0811	〒220	神奈川県横浜市西区高島1-16-1
有隣堂伊勢佐木店	045 261 1231	〒231	神奈川県横浜市中区伊勢佐木町1 4 1
文教堂書店 鶴ケ峰店	045 373 0968	〒241	神奈川県横浜市旭区鶴ケ峰2丁目30
たまプラーザ有隣堂	045 903 2191	〒227	神奈川県横浜市緑区美しが丘1 7 たまプラーザ東急SC
中原ブックランド	044-711 2346	〒211	神奈川県川崎市中原区小杉町3 1
文教堂書店 小杉店	044-711 0018	〒211	神奈川県川崎市中原区小杉町3 414
ブックセンタ 文教堂	044 811 5557	〒213	神奈川県川崎市高津区溝ノ口305
大塚書店 生田駅ビル	044 932 4771	〒214	神奈川県川崎市多摩区生田7丁目8-4 小田急マルシェ
文教堂書店 宮前平店	044 855-2583	〒213	神奈川県川崎市宮前平1丁目11-1
文学堂 本店	044-244 1251	〒210	神奈川県川崎市川崎区砂子1-3 ニューハトヤビル内
有隣堂 川崎店	044-211-1851	〒210	神奈川県川崎市川崎区小川町1
サクラ書店 駅ビル店	0463-23-2751	〒254	神奈川県平塚市宝町1-1 平塚駅ビル4F
サクラ書店 紅谷町店	0463-23 5666	〒254	神奈川県平塚市紅谷町10 4
文教堂書店 四之宮店	0463-54 2880	〒254	神奈川県平塚市四之宮1131番1
島森書店大船店	0467 46 3841	〒247	神奈川県鎌倉市大船1 9-5
鎌倉書店	0467-46-2619	〒247	神奈川県鎌倉市大船1 24-1
藤沢西武ブックセンタ	0466-27-0111	〒251	神奈川県藤沢市藤沢3-1 西武百貨店6F
文教堂書店 六会店	0466-82 9610	〒252	神奈川県藤沢市亀井野4丁目15-6
有隣堂 藤沢店	0466-26-1411	〒251	神奈川県藤沢市南藤沢2-1-1 フジサワ名店ビル4F
伊勢治書店	0465-22 1366	〒250	神奈川県小田原市栄町2丁目13-3
八小堂書店	0465-22-7111	〒220	神奈川県小田原市栄町1-4 5
文教堂書店 星ケ丘店	0427 58-6121	〒229	神奈川県相模原市千代田6 3

1977−1987
おかげさまで10周年

アスキーブックチェーンでは、アスキーの出版物を常備し、みなさまのご来店をお待ちしております。

店名	電話	〒	住所
文教堂書店　中央林間店	0462-75-4165	〒242	神奈川県大和市中央林間4丁目6-3
ブックスオオトリ	0462-63-3856	〒242	神奈川県大和市東1 4-4
平坂書房 WALK 横須賀店	0468 25-5537	〒238	神奈川県横須賀市若松町1 5
有隣堂　厚木店	0462-23-4111	〒243	神奈川県厚木市中町2 6
■中部地区			
北光社	0252 28-2321	〒951	新潟県新潟市小町通6番地
萬松堂	0252 29-2221	〒951	新潟県新潟市古町通り6 958
紀伊國屋書店　新潟店	0252 41 5285	〒950	新潟県新潟市万代1 3-30　万代シルバーホテル2F
覚張書店	0258 32-1139	〒940	新潟県長岡市大手通2 1-2
清明堂書店	0764-24 4166	〒930	富山県富山市総曲輪3 2 24
BOOKS なかだ　豊田店	0764-32 1353	〒931	富山県富山市豊田町1 25 3
瀬川書店	0764 24 4566	〒930	富山県富山市総曲輪3 7 1
文苑堂書店	0766 21 0333	〒933	富山県高岡市末広町40
文苑堂書店　横田店	0766 21-0431	〒933	富山県高岡市端穂町4 7
うつのみや　片町店	0762 21 6136	〒920	石川県金沢市片町2 1 7
王様の本　入江店	0762 91-6504	〒920	石川県金沢市入江町2-174
書林　香林坊本店	0762 20 5011	〒920	石川県金沢市香林坊2 1 1
王様の本　松任店	0762 75 7080	〒924	石川県松任市徳丸357-1
王様の本　野々市店	0762-46-5325	〒921	石川県石川郡野々市町扇ケ丘4 3
勝木書店	0776 24 0428	〒910	福井県福井市中央1 4 18
品川書店	0776 24 0112	〒910	福井県福井市順化1-1 19
貴月明月堂	0552 28 7356	〒400	山梨県甲府市貴月本町1429
朗月堂	0552 32-2200	〒400	山梨県甲府市中央2 14-7
平安堂　長野店	0262-26-4545	〒380	長野県長野市南千歳町841　守谷ビル
長谷川書店	0262 26 2122	〒380	長野県長野市末広町1356
鶴林堂書店	0263 32 5340	〒390	長野県松本市大手3-3-2
ブックスロクサン	0263 35 5555	〒390	長野県松本市深志1-2-11　昭和ビル2F
笠原書店	0266 23-5070	〒394	長野県岡谷市銀座1 1-25
平安堂　飯田店	0265 24 4545	〒395	長野県飯田市中央通り4-2
大阪屋書店	0267 67-4024	〒385	長野県佐久市大字岩村田本町　中央ビル
平安堂　諏訪店	0266 28 1111	〒392	長野県諏訪郡下諏訪町字湖浜6141
大洞堂　岐阜北店	0582 32 5334	〒500	岐阜県岐阜市北島971
自由書房	0582 65 4301	〒500	岐阜県岐阜市神田町4-9
大洞堂ブックス258	0584 81-2553	〒503	岐阜県大垣市南頬町1丁目
東文堂書店　駅前店	0584 75 3536	〒503	岐阜県大垣市高屋町1 4-1
大洞堂ル－ト21　鵜沼店	0583 70-2525	〒509-01	岐阜県各務原市鵜沼西町3　菊川工場前
三洋堂　可児店	0574 63 2334	〒509 02	岐阜県可児市広見1-34 1
中田書店　バイパス店	0577 32 2270	〒506	岐阜県高山市下岡本町1426
三洋堂　多治見店	0572 24 0340	〒507	岐阜県多治見市若松町1丁目26 3
丸玉書店	0574 25 2281	〒505	岐阜県美濃加茂市太田町　2535 1
吉見書店	0542 52 0157	〒420	静岡県静岡市七間町3
江崎書店	0542 54 4481	〒420	静岡県静岡市呉服町2 6 8
静岡谷島屋	0542 54 1301	〒420	静岡県静岡市呉服町2 5 5
戸田書店　SBS 店	0542 81 5733	〒422	静岡県静岡市有東2 201
戸田書店　曲金店	0542 81 5899	〒422	静岡県静岡市曲金5 4 58
宝塚マルサン書店	0559-63 0350	〒410	静岡県沼津市大手町5 9 20　宝塚ビル内
吉野屋	0559-23-5676	〒410	静岡県沼津市五月町17 28
浜松谷島屋	0534 53-9121	〒430	静岡県浜松市連尺町309 1
戸田書店　幸町店	0534 74 4762	〒433	静岡県浜松市幸4 151 1
戸田書店　浜松佐鳴台店	0534 48 8286	〒432	静岡県浜松市佐鳴台1丁目11 10
戸田書店　清水店	0543 65 2345	〒424	静岡県清水市銀座4 6
戸田書店　富士店	0545-51 5122	〒416	静岡県富士市永田町2 66
戸田書店　焼津店	05462 7 2199	〒425	静岡県焼津市焼津1 6 3
戸田書店　掛川店	05372 3-3077	〒436	静岡県掛川市中央1 18 4
戸田書店　かんなみ店	0559 78 7770	〒419 01	静岡県田方郡函南町1 田70 1
ちくさ正文館	052 741 1137	〒464	愛知県名古屋市千種区内山3丁目28 1
正文館書店	052 931 9321	〒461	愛知県名古屋市東区東片端町49
三省堂書店　名古屋店	052 562 0077	〒450	愛知県名古屋市中村区名駅1 2　名古屋ターミナルビルB2
パソコンショップ　Σ	052 251 8334	〒460	愛知県名古屋市中区大須3丁目30 37
白樺書房　西店	052 774 7223	〒465	愛知県名古屋市名東区藤ケ丘143
地下一洋堂	052 762-2345	〒464	愛知県名古屋市千種区池下1丁目11 17
星野書店　近鉄ビル店	052 581-4796	〒450	愛知県名古屋市中村区名駅1 2-2　近鉄ビル6F
丸善　名古屋支店	052-261 2251	〒460	愛知県名古屋市中区栄3 2 7
丸善ブックメイツセントラルパーク店	052 971-1231	〒460	愛知県名古屋市中区錦3丁目15 3　セントラルパーク
日進堂書店　栄東店	052-951 2727	〒460	愛知県名古屋市中区栄3丁目5 12　栄東地下商店街
日進堂上前津店	052 263 0550	〒460	愛知県名古屋市中区大須4丁目11 15　上前津地下街
三洋堂　本店	052 832-8202	〒466	愛知県名古屋市昭和区集人町7 1
四軒家三洋堂	052 773 7722	〒463	愛知県名古屋市守山区市森孝新田字元補29
豊川堂	0532 54 6688	〒440	愛知県豊橋市呉服町40
精文館	0532 54 2345	〒440	愛知県豊橋市広小路1 6
シビコ正文館	0564 24 0173	〒444	愛知県岡崎市康生通西2丁目20 2
文泉堂書店	0586 71 2181	〒491	愛知県一宮市本町4 3 1
原田屋	0565 32 1317	〒471	愛知県豊田市喜多町2 83
八草栄進堂	0565 48-8121	〒470 03	愛知県豊田市八草　愛知工業大学内
日新堂書店	0566 75 2028	〒446	愛知県安城市御幸本町14 14
ほんぶん書店	0564 22 0243	〒444	愛知県岡崎市本町通2 10
ブックス鎌倉	0564-54 1822	〒444	愛知県岡崎市戸崎町字池下10 1
勝川三洋堂	0568 32 7806	〒486	愛知県春日井市勝川町7 1
ブックセンター名豊	0566-21-7121	〒448	愛知県刈谷市新富町3 43 1
三洋堂　刈谷店	0566 24 1134	〒448	愛知県刈谷市桜町1 24
三洋堂　小牧店	0568 73 3462	〒485	愛知県小牧市曙町40
■近畿地区			
別所書店　11ビル店	0592 24 1014	〒514	三重県津市栄町3 14　第11ビル3F
別所書店　本店	0592 26 3366	〒514	三重県津市中央5 2
文化センター白揚	0593-51-0711	〒513	三重県四日市市諏訪栄町3 7
シェトワ白揚　鈴鹿店	05923 82 5221	〒513	三重県鈴鹿市三日市字赤土田1039 1
天しん堂　本部	0749-24-2112	〒522	滋賀県彦根市長曽根南町437
村岡光文堂	0775 62-2261	〒525	滋賀県草津市大路1 16 30
大垣書店	075-414 0770	〒603	京都府京都市北区　北大路駅前
オーム社書店	075 221 0280	〒604	京都府京都市中京区河原町4条上ル
駸々堂　京宝店	075 223 1003	〒604	京都府京都市中京区河原町3条上ル
アバンティ・ブックセンター	075-671-8998	〒601	京都府京都市南区東九条西山王町31
旭屋書店　本店	06-313-1191	〒530	大阪府大阪市北区曽根崎2丁目12-6
紀伊國屋書店　梅田店	06-372 5821	〒530	大阪府大阪市北区芝田1丁目1-3
旭屋書店　難波店	06 644-2551	〒542	大阪府大阪市南区難波5丁目1 60　なんば CITY
駸々堂　心斎橋店	06-251-0881	〒542	大阪府大阪市南区南船場3丁目5-16
旭屋書店　アベノ店	06 631 6051	〒545	大阪府大阪市阿部野区阿倍野筋1-6-6
オーム社関西大阪店	06 345 0641	〒530	大阪府大阪市北区堂島1丁目5-20　大阪毎日会館内
駸々堂　京橋店	06 353 3209	〒534	大阪府大阪市都島区東野田町2 1 38　京阪モール2F
ナンバブックセンター	06 644 5501	〒542	大阪府大阪市南区難波3丁目7 20
ヒバリヤ書店　難波ビル	06 721 9696	〒545	大阪府大阪市南区難波4丁目1-15　近鉄難波ビル B
ユーゴー書店	06 623 2341	〒545	大阪府大阪市阿部野区阿倍野筋1-3-20
ヒバリヤ書店　本社	06 722-1121	〒577	大阪府東大阪市足代2 5 24
コーベブックス　西武高槻店	0726-83 1766	〒569	大阪府高槻市白梅町4-1　西武デパート内
旭屋書店　枚方近鉄店	0720-46-3111	〒573	大阪府枚方市岡東町12 2-10
水嶋書房　京阪デパート店	0720 51 3432	〒573	大阪府枚方市楠葉花園町4　京阪デパート
不二書店	0720 31 4314	〒572	大阪府寝屋川市香里新町7
海文堂書店	078 331-6501	〒650	兵庫県神戸市中央区元町通3 5 10
コーベブックス　さんちか店	078 391 4749	〒650	兵庫県神戸市中央区　宮町1丁目0 1
日東館書林	078 391-8701	〒650	兵庫県神戸市中央区三宮町3 3 1
ジュンク堂書店　サンパル店	078 252-0777	〒650	兵庫県神戸市中央区雲井通5-3-1　サンパル3F
ジュンク堂書店　センター街店	078 392-1001	〒650	兵庫県神戸市中央区三宮町1丁目6 18　三宮センター
小山助学館　明石店	078 911 2501	〒673	兵庫県明石市大明石町1丁目1 23　国鉄明石駅ビル2
新興書房	0792 85-3344	〒670	兵庫県姫路市駅前町265
誠心堂書店	0792-81-2055	〒670	兵庫県姫路市駅前町347
ブックセンターつかしん店	06 420-3070	〒661	兵庫県尼崎市塚口本町4 8-1　西武百貨店つかしん店
宮井平安堂	0734-31 1331	〒640	和歌山県和歌山市本町1 7
■中国・四国地区			
富士書店	0857 23-7271	〒680	鳥取県鳥取市末広温泉町164
ブックランド今井書店　皆生店	0859 22-2377	〒683	鳥取県米子市東福原字大沢542 1
米子今井書店　本通店	0859 32-1151	〒683	鳥取県米子市四日市町86
今井書店　本店	0852 24 2230	〒690	島根県松江市殿町63
ブックセンター　タケダ	0853 21-0114	〒693	島根県出雲市塩冶町198
ブックシティ　ミネルバ店	0862 72-2316	〒700	岡山県岡山市浜604-3
丸善　岡山支店	0862 31 2261	〒700	岡山県岡山市表町1-3-50
紀伊國屋書店　岡山店	086232-3411	〒700	岡山県岡山市中山下2-2-1
ブックランドあきば　西大寺店	08694 2 1511	〒704	岡山県岡山市可知3 17 53
ブック・スクェア　啓文社	0864 26-0720	〒710	岡山県倉敷市老松町5 13
津山 BOOK CENTER	0862 6 4047	〒708	岡山県津山市河辺1150
丸善　広島支店	082 245 2252	〒730	広島県広島市中区本通り5 8
紀伊國屋書店　広島店	082 225-3232	〒730	広島県広島市中区基町6 27　広島センタービル6F
金正堂	082 248 3715	〒730	広島県広島市中区通り5 9
ブックセンターアオイ	0824 23-8888	〒724	広島県広島市西条町寺家6478-1
サントーク廣文館	0849-23 9434	〒720	広島県福山市三の丸町30-1
啓文社　三原店	0848 64 7951	〒723	広島県三原市城町9 19
啓文社　尾道店	0848-37 5151	〒722	広島県尾道市久保1 6-1
啓文社　尾道ニチイ店	0848 23 3100	〒722	広島県尾道市天満町17-23　ニチイ尾道ショッピング
ブックシティ啓文社	0849 25 0050	〒720	広島県福山市奈良津町74 2
啓文社　福山店	0849 22 3111	〒720	広島県福山市寺岡町1-7
ブックシティ　啓文社　廿日市店	0829 31-0772	〒738	広島県佐伯郡廿日市町佐方本町7
中野書店	0832 22 6181	〒751	山口県下関市赤間町本通1 5
文栄堂	0839 22 5611	〒753	山口県山口市道場門前1丁目3 1
五十部誠文堂	0839 24 6630	〒753	山口県山口市道場門前1丁目2 31
鳳鳴館	0834 31 2346	〒745	山口県徳山市銀座1 25
京屋書店	0836 31 2323	〒755	山口県宇部市松島町6 25
小山助学館　本店	0886 54-2135	〒770	徳島県徳島市1番町3 22
小山助学館　東口店	0886 25 1380	〒770	徳島県徳島市寺島本町東3丁目12-8
森住丸善	0886 23 3228	〒770	徳島県徳島市寺島本町東3丁目12 5
宮脇書店　屋島店	0878 43 8571	〒761 01	香川県高松市屋島西町1872 1
宮脇書店　本店	0878 51 3733	〒760	香川県高松市丸亀町4 8
宮脇書店　坂出店	08774 46-8343	〒762	香川県坂出市文京町1
丸善　書店	0899-31-8501	〒790	愛媛県松山市湊町4 6
紀伊國屋書店　松山店	0899 32 0005	〒790	愛媛県松山市千舟町5 7
明屋書店　大街道店	0899 41 4242	〒790	愛媛県松山市大街道2 4 2
明屋書店	0899 41 4141	〒790	愛媛県松山市湊町4 6 6　銀天街
明屋書店　新居浜店	0897-33-4121	〒792	愛媛県新居浜市泉池町1 34
金高堂書店	0888 22 0161	〒780	高知県高知市帯屋町1丁目13 4
■九州地区			
井筒屋ブックセンター	093 461 0131	〒806	福岡県北九州市八幡西区黒崎町2 9 14
ナカリ書店	093 521 1044	〒802	福岡県北九州市小倉北区魚町3 1-10
金栄堂	093 531 3685	〒802	福岡県北九州市小倉北区魚町2 4 6
旭屋書店　北九州店	093 631 6421	〒806	福岡県北九州市八幡西区黒崎町1-1-1　そごう6F
ブックセンター　ほんだ	092 581 9558	〒814	福岡県福岡市博多区諸岡3丁目8-15
金文堂　朝日ビル店	092 431-1094	〒812	福岡県福岡市博多区博多駅前2 1　朝日ビル B1
りーぶる天神	092 713 1001	〒810	福岡県福岡市中央区天神4丁目4-11-6F
紀伊國屋書店　福岡店	092-721 7755	〒810	福岡県福岡市中央区天神1丁目11-11　天神コアビル6
福岡金文堂	092 741-2106	〒810	福岡県福岡市中央区天神2丁目9-110
福岡金文堂　アニマート原	092 844 0088	〒814	福岡県福岡市早良区飯倉3丁目21-33
明林堂書店　箱崎店	092 651 7700	〒812	福岡県福岡市東区箱崎4丁目15-40
積文館書店　新天町店	092 781 2991	〒810	福岡県福岡市中央区天神2 8-215
エマックスたがみ	0942 33 1841	〒830	福岡県久留米市天神田316
金文堂　アニマート春日	092 582 6770	〒816	福岡県春日市大和町4 30
金華堂　北バイパス店	0952-32 1965	〒840 01	佐賀県佐賀市御本町5 30
好文堂書店	0958-23 7171	〒850	長崎県長崎市浜町8 29
金明堂書店	0956 22-4214	〒857	長崎県佐世保市下京町8 3
博文堂　京町店	0956 22 6311	〒857	長崎県佐世保市上京町4 4
BOOKS まるぶん	0963 52 5665	〒860	熊本県熊本市上通町5 1
紀伊國屋書店　熊本店	0963 22 5531	〒860	熊本県熊本市下通1-7-18
パルコブックセンター大分店	0975 35 0643	〒870	大分県大分市府内町1-1 1
宮崎弄屋	0985 27 4111	〒880	宮崎県宮崎市橘通東4 10 8
田中書店　中央店	0985 24 3511	〒880	宮崎県宮崎市橘通東3-6 19
吉田書店	0992 26-4410	〒892	鹿児島県鹿児島市東千石町15 2
春苑堂ブックプラザ	0992 25 3200	〒892	鹿児島県鹿児島市千日町1 12
球陽堂書房　ビル店	0988-63 3752	〒900	沖縄県那覇市牧志3 2 5

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル (株)アスキー出版営業部 TEL(03)486-1977 **株式会社アスキー**

LOGIN HOT LINE

●製品についてのお問い合わせは………	
●出版物	486-1977
●ソフトウェア	486-8080
●ファミコン	250-5600
●アスキーネット関連	486-9661

●製品御購入後のお問い合わせは………	
●出版物　●ゲーム	498-0299
●ビジネスソフト	498-0205

各ユーザーサポート宛

月〜金曜日（祝祭日を除く）10:00〜12:00／13:00〜17:00

●アスキーに対する御意見、ご希望、また販売についてお気付きの点がありましたら、お葉書でお送りください。よろしくお願い致します。

〒107　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー 営業部(RPG)『LOGINホットライン』宛

新しい一年が、スタートいたします。みなさん、あけましておめでとうございます。今年も、株式会社アスキー、共々ホットライン、それからついでに、ヒトミをよろしくお願いいたします。

通信販売のお知らせ　その1 MSX2用【魔界島】通信販売のお知らせ

ＭＳＸ２用【魔界島】の通信販売を、おこなっております。通信販売だけの素敵な景品もついて、送料無料です。下記のお申込用紙に必要事項をご記入の上、定価6,800円を現金書留封筒に同封して、お申し込みください。

通信販売(限定独占)のお知らせ　その2 ファミコン用ターボファイル発売のお知らせ

アスキーからファミコン用《ターボファイル》が発売されます。このファミコン用《ターボファイル》は、現在、次のような機能を持っています。

1）ファミコン版『覇邪の封印』のパスワード・セーブが出来る。
2）ファミコン版『ウィザードリィ』のキャラクタのデータ・セーブが出来る。
3）ファミコン版『キャッスル・エクセレント』を遊んだところまでセーブできる。

このファミコン用《ターボファイル》を2,000台のみ限定して、かつ、通信販売のみの独占販売をいたします。ファミコン用《ターボファイル》は、あなたのファミコンシステムに合わせて、次の２つのタイプを発売します。

タイプA：ファミコン用アスキースティックIIターボ接続型
本体価格　2,900円（送料400円）

タイプB：ファミリーコンピュータ本体接続型
本体価格　3,200円（送料400円）

■ファミコン用《ターボファイル》についてのご注意

①《ターボファイル》は、現在のところ上記の３つのソフトの対応で、これ以外のソフトには対応しておりません。
②今回の2,000台の限定発売については、通信販売だけの独占販売になります。ファミコン関連の販売店などでの購入はできません。
③電池は付属していませんので、別売となります。

■購入方法

購入ご希望の方は、下記の予約書と代金（タイプA（本体価格2,900円＋送料400円））（タイプB（本体価格3,200円＋送料400円））を現金書留か郵便為替にてお申し込みください。

■通信販売のお申込先・お問い合わせ先

〒107　東京都港区南青山6−11−1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー　営業本部　直販部
MSX2用『魔界島』または『ターボファイル』係宛
電話　03−486−7114　直販部

なお、下記の申込用紙は、コピーや自作のものでもお受けいたします。

ゲームソフトの発売中止および発売延期のお詫び

アスキーから発売予定でしたＸ１シリーズ対応『戦場の狼』およびＭＳＸ１システム対応『魔界村』は、発売中止となりました。

また、FM-77AV用『ファンタジーゾーン』の発売を春頃の発売に延期致します。

以上、上記ソフトをお待ちの方々、関係者各位にお詫び申し上げます。

それでは、不本意ながら、大好評のヒトミ【P】のコーナーです。

P：というわけで、またも登場致しました。Pです。
ヒ：年齢不詳のヒトミデス。
P：ファミコン用《ターボファイル》は買いでっせ。お客さん。
ヒ：なにゆーてんねん。
P：え？このページ漫才のページじゃなかったの？
ヒ：ばき。ぐしゃ。ぼき。
P：あんぎゃーどすえ。………やっぱりドツキ漫才やんか／
ヒ：まだゆーてんの。
P：わぁ／わかりました。ともかく、ファミコン用『ウィザードリィ』には、必要不可欠じゃ。この《ターボファイル》は。
ヒ：《ターボファイル》がないとファミコン版『ウィザードリィ』はできないの？
P：そうじゃなくって、インチキができないの。
ヒ：インチキ？
P：パソコン版では、リセットワザとか必殺ディスク交換・無限キャラクタ増殖&クローンキャラクタ作成&上がらぬなら上がるまで待とうHPなどが、できたんだけど、ファミコン版ではあんましこの手のことはできない(ハズ?)だけど、この《ターボファイル》さえあればもう安心。レベル９９９（ファミコン版ではどうなのかな？）なんて、もうすぐじゃ〃………なんてね。
ヒ：ヒトミよくわかん〜なぁ〜い。
P：わからなくていいの。正統派ウィザドリアンはしちゃいけんことだから／でも、時間がないひとには、これが一番。
ヒ：ファミコン版『ウィザードリィ』+《ターボファイル》で、最良のウィズができるっていいたいのね？
P：本当の目的は、別シナリオにキャラクタを送るんです。パソコン版ではシナリオ４まで、じゃなかったシナリオ３までですね。あくまでも、そのために《ターボファイル》ってつくったんです。ということは………。
ヒ：あんまし不確定のことは書かない方が………それに、MSX版の『ウィザードリィ』は？
P：いまんところ、パソコン版の画面フォーマットにファミコン版のモンスターキャラクタがはいってるんですよね。ということは、最強の『ウィザードリィ』ができるって訳だ。MSX２システムにDISK版でお目見えします。
ヒ：やっぱりMSXシステムが最高ってわけね／
P：ところで、PC-9801シリーズ用『CANDY3』が発売になります。広告作図を見てもらうとわかるけど、なんとF-14なんですよね。VF-1じゃないけどほぼ、同じようなもんだ。実は『サーディ』に転送したものもあるんだよん。うれぴーんだよん。

申し込み書
☐MSX2用『魔界島』　定価6,800円
☐ファミコン版《ターボファイル》タイプA（ファミコン用アスキースティックIIターボ接続型）　合計代金3,300円（本体価格2,900円＋送料400円）
☐ファミコン版《ターボファイル》タイプB（ファミリーコンピュータ本体接続型）　合計代金3,600円（本体価格3,200円＋送料400円）

ご住所 アパート名、号室番号、会社あての場合は部署名までご記入ください。	□□□-□□		
フリガナ お名前		電話番号	(　　)　-

⬇アスキー使用欄（ここに何も記入しないでください）

LOGiN JANUARY
昭和63年1月1日発行（毎月1回1日発行）第7巻第1号通巻61号　昭和58年8月3日第三種郵便物認可 ISSN 0286-486X

月刊ログイン
株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(大代表) ☎03-486-1977(出版営業部ダイヤルイン) ☎03-486-4503(編集部ダイヤルイン) ☎03-486-8086(情報電話)
年ぎめ購読料5,760円(送料込) 振替 東京 4-161144 Printed in Japan 共同印刷 特別定価540円
雑誌09731-1

LOGiN

月刊
ログイン

ずうずうしくも謹賀新年おめでた3大特集!!

1988
1

ASCII
MAGAZINE